CONEXIÓN

MANGA

DEADMAN WONDERLAND
JUEGA POR TU VIDA

K-ON!
SIGUE SONANDO

MAYOI NEKO OVERRUN!
MASCOTAS MUY ESPECIALES

223

PLUS: CAFÉ MAID / SOY TU FAN / MR. BEAN
MILO MANARA / BLACKSAD / EL MANDARÍN

7 509761 102983 00223

$20.00 / 2.25DLLS.

DIRECTORIO CONEXIÓN MANGA

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

EDITOR JUNIOR
ADALISA ZÁRATE

COLABORADORES
ADALISA ZÁRATE
JESÚS CHAVARRÍA
AUREA D. FRENIERE
ARTURO VÁZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSADEC RAMOS
GABY MAYA
DANIEL ROJAS G.
RODRIGO RAMOS
MÓNICA URIBE
GOARE SALCIDO
MAESTRA TOKIYO TANAKA
ERNESTO OLICÓN
ALEJANDRA RIVERA

DIRECCIÓN DE ARTE
JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA

ARTE FINAL
CÉSAR MORALES MORENO

DISEÑO
SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"
MIGUEL MEZA JUÁREZ
JULIO ALBERTO AMADOR SAEABIA

CALIDAD DIGITAL
FABIÁN VÁZQUEZ GÓMEZ
ALEJANDRO SÁNCHEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO
AURORA SERRANO GUTIÉRREZ

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Administración

Adriana Villalobos
Operaciones

Oscar Chávez
Circulación

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-01-00 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 103

www.vanguardiaeditores.com

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

A todos nos gusta la música, esa es una verdad innegable de la humanidad. Y a la mayoría de los akibakei les fascina ver a cuatro chicas animosas luchando por sus sueños de llevar música a sus compañeros de clases, lo cual explica bastante bien el porqué *K-on!* sigue siendo un éxito a pesar de que no tiene una historia complicada, complots para destruir el mundo o un robot gigante a la vista. Así que acompáñenos en este número para darle un vistazo a la nue temporada de esta divertida serie.

CONTENIDO

5 K-ON!! SIGUE SONANDO
EN PORTADA

39 DEADMAN WONDERLAND
MANGAXPRESS

3 10 SERIES QUENO SABEMOS POR QUÉ GUSTAN
TOP TEN

UNA VISITA AL PASADO
2 Conexión Manga #10

DETRÁS DE
9 Bishojo Senshi Sailor Moon

ANIME XPRESS
11 Mayoi Neko Overrun!
13 Katanagatari
15 Giant Killing
16 Heartcatch

PORTAL BETAMAX
17 Gasaraki

18 MANGATUTINO

EL PERGAMINO
34 Barefoot Gen

MANGAXPRESS
35 Forbidden Kiss
36 Black Rose Alice
37 Otomen
38 Blade Of Inmortal

LOS VIAJES DE MOKONA
41 Geishas

BIOGRAFÍA
42 Akihisha Ikeda

RETOMANDO EL CONTROL
43 Starcraft 2
44 Top 5

ANIME Y MANGA
45 Captain Tsubasa Kaigai
46 Soundtrack
46 Karaoke
47 Vamps
48 Vampire Knight

CONTACTO
49 Buzón

"TODAS LAS IMÁGENES, NOMBRES, MARCAS Y LOGOTIPOS AQUÍ PRESENTADOS SON COPYRIGHT © DE SUS RESPECTIVOS AUTORES Y SON UTILIZADOS CON FINES INFORMATIVOS BAJO LOS ESTATUTOS CONSTITUCIONALES DE LIBERTAD DE PRENSA" TEXTO PROPIEDAD DE EDITOPOSTER S.A.

CONEXIÓN MANGA No. 223. Publicación quincenal. Fecha de publicación: Enero 2011. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156, Col. Santa María la Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591 - 1400 y 5591- 1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 -6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Dist. De Impresos, S. de R.L. de C.V., Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: TALLERES ROTOGRÁFICOS ZARAGOZA, CALLE 3 No. 48 NAUCAPAN EDO. DE MÉXICO TEL. 53591577. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena # 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087. E-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

CONEXIÓN MANGA #10

Por Adalisa Zárate

El número 10 de *Conexión Manga* fue un especial de Actores de Doblaje, porque seamos sinceros, sin los actores de doblaje, no hubiéramos disfrutado de muchas de las series que ahora son clásicas y favoritas. Esto era en los felices días del 2000, como el anuncio en cuarta de forros indicaba, ya que estábamos presentando nada menos que La Mole 6 (¿Se imaginan? Ya vamos por la segunda decena), que en esos días se realizaba en el Gimnasio Juan de la Barrera.

EN PORTADA

En esta ocasión teníamos una portada algo llenita, ya que mientras que Homero Simpson anunciaba que era el Especial de Actores de Doblaje, y de paso también un póster de *Meteorix 5.9 No Aprobado* (que apenas estaba comenzando en esas fechas) y la continuación de la saga *Antitesis*, en la parte principal de la misma teníamos a Jesse y a James anunciando las voces de Pokémon y a Spike y Faye Valentine, de Cowboy Bebop que también en esos días era el estreno más esperado.

EN INTERIORES

Para demostrar que en serio teníamos mucho qué decir de los actores de doblaje, la revista abría su segunda de forros con un anuncio de la escuela de doblaje Allegro, dirigida nada menos que por **Love Santini**. En lo que respecta a la revista en sí, en la editorial Martin Arceo demostraba que más que akibakei era Trekkie, y nos daba una excelente introducción para lo que venía a continuación.

Nuestro primer artículo era claro, está el de los actores de Doblaje de *Pokémon* con una entrevista nada menos que con **Gerardo Vázquez**, director de doblaje y la voz de Meowth (y, para que se den una idea de su excelente rango de voz, también Duncan McLeod del clan McLeod en *Highlander*), **Gabriel Ramos**, que a sus 13 años fue elegido para ser la voz de Ash, también estaba **Xochitl Ugalde** quien era Misty, **Gabriel Gamma** sigue dándole vida a Brock, **José Antonio Macías** era nada menos que Jame-mes, y **Diana Pérez** la súper sexy Jesse.

En Recomendaciones de Anime, por supuesto que hablamos de *Cowboy Bebop*, ya que incluso ahora tenemos que admitir que es un clásico de clásicos, especialmente por su genial soundtrack y la historia que pasaba fácilmente de la comedia más divertida al drama más trágico.

Más adelante hablábamos a fondo de Allegro, la escuela de doblaje, y de cómo puedes prepararte en esta genial ocupación.

Nuestro curso de dibujo continuaba dando las diferencias entre el dibujo para historias shonen, para historias shojo, y por supuesto, el super deformed que también tiene su chiste para poderlo hacer. Por otro lado, el resumen de la saga de *Hades* continuaba con la muerte de Saori, tal como la describió Kurumada.

En Para Interpretar el Manga, seguíamos adelante con las influencias que el manga ha tenido con el cine y viceversa, especialmente en cómo el cyberpunk, representado por joyas como *Blade Runner*, habían ayudado a crear geniales mangas tales como *Silent Mobius*, *Akira* y *Bubblegum Crisis*.

Para seguir adelante con nuestro especial, teníamos un artículo que introducía el Doblaje a nuestros lectores, explicando que no es cuestión de simplemente agarrar un micrófono y hablar, sino que tiene muchísimo trabajo detrás de cada palabra que los actores pronuncian.

Más adelante teníamos una entrevista con Love Santini, que además de dirigir Allegro, también fue la directora de doblaje nada menos que de *Macross*, *Love Do you Remember?*, *Saber Marionette J to X*, y la dulcísima *Oh Mi Diosa!*

Mentiras Verdaderas, nuestra sección algo controversial, hablaba de la violencia en el anime y cómo en realidad puede que sí sea algo violento el ver las peleas de los Supersaiyajines, pero no significa que por eso sean malas para la infancia.

Y para cerrar el número, teníamos nada menos que una súper entrevista con el genial **Humberto Vélez**, la voz inolvidable de Homero Simpson.

La Saga, como dijimos antes, era la segunda parte de *Antitesis*, del equipo de **Osnaya** y **Grostieta**, dándonos una buena dosis de terror con hombres lobo, vampiros y un poco de religión.

TOP 10

10 SERIES QUE (DE VERAS) NO SABEMOS POR QUÉ GUSTAN TANTO (EN SERIO)

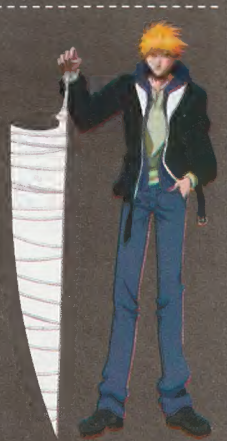
Por Ernesto Olicón

9 NARUTO: DRAGON BALL WANNABE

Ropa naranja, peinado rubio medio "artificialoide" con mucho gel encima, una inteligencia que haría ver a una babosa (de las que son caracoles, no tu amiga la lela) como un ser de inteligencia superdotado y muchos, muchos guamazos y sangre. Muertes y resurrecciones por los siglos de los siglos, con magia y bolitas de energía. Es obvio que nuestro no tan querido chico mandarino (™ Dash) quiere ser Goku, pero nomás no le sale.

Seguro algún milloneta japonés pensó que sería bueno sacar dinero de un nuevo clon de Kakarotto a costillas de los akibakei del mundo y el chiste les está saliendo perfecto. Millones van y vienen de mercancía, mientras la serie se estanca en un "quiero ser un ninja buenazo, pero me da cosa cómo se echan a mis amigos y la chica que me gusta está como mensa (literalmente) por un tipo que dice ser mi amigo, pero me parte la cara cada vez que me ve". Al menos los saiyajin tienen autoestima.

8 BLEACH: MUERTE CEREBRAL



Ichigo se muere, casi literalmente por ser un shinigami de élite, y mata, de nuevo, a cuantos muertos se le crucen en el camino. Acción a montones, chicas lindas, un compatriota en escena y ya quedó un hit de lujo. Pero algo no cuaja, menos cuando la serie se repite a sí misma, una y otra vez.

Un proyecto que, de seguro, fue alargado contra su voluntad y muchos fans parecen no poder aceptarlo o entenderlo. Pero así es la vida. Lo peor es que la serie no termina de amarrar su idea y parece negarse a lograrlo, si no se apúran tendrá que venir un shinigami por ella para que termine con dignidad.

7 ONE PIECE: AUTOCLONADO AL ABORDAJE

Piratas que hacen gracias y malabares mientras cometen sus fechorías a lo largo y ancho de los mares, mímica, contorsionismo y otras barbaridades. Muy bien todo pero, al parecer, en la serie queda un tanto olvidada la razón por la que esta pandilla de lobos de mar se ha pasado más de 10 años aterrorizando islas y puertos.

Muy divertido, sí, pero perdiendo el chiste de vez en vez y lo peor es que funciona tanto y hace sonar tan bien la caja registradora, que no se vislumbra un final en el horizonte. Aunque no sepamos bien qué ocurre, mientras siga desenterrando tesoros para la productora, Luffy navegará seguro.

10 HARUHI SUZUMIYA: DIVINO REVOLTIJO

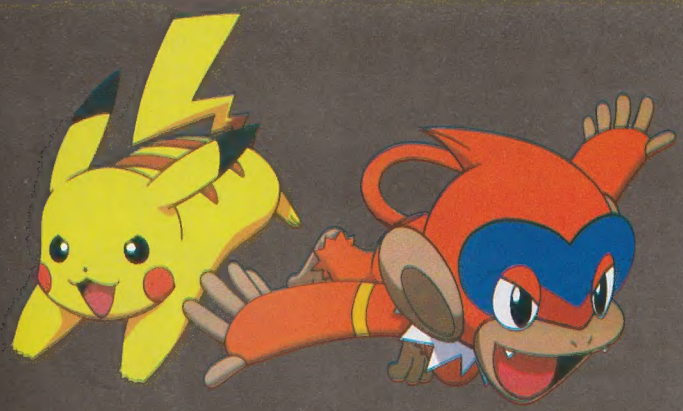
Una nena que es Dios y se siente divina, un chico al que le cuesta mucho pensar sin sus hormonas de por medio, una damita del futuro con más pena que otra cosa, un extraño agente federal y una tipa que no habla pero a la cual podría usar de antivirus si la conectaras a una USB. Muchas pato aventuras para que la chiquilla que da nombre a la serie no se aburra y acabe con el mundo, pero... ¿y luego? ¿Nada más eso y una coreografía coqueta al final de los episodios y con eso es un hit?

La segunda temporada, seamos sinceros, es inexistente. Podríamos discutir qué tan necesaria era una nueva serie cuando el sentido de la primera parte (si es que alguna vez lo halla alguien) ya estaba completo. Una oda al fan service innecesario, así como una groseria para todas las legiones de chicas (y pa' qué negarlo) chicos con bandita amarilla o sexy leotardo de conejito. Por estas sencillas razones (sobre todo esta monumental falta de respeto) nos seguimos preguntando si vale la pena ser tan fan. De veritas.

6 K-ON!: MELODIOSAS SORPRESAS

Niñas lindas que tocan medio bonito un rocksito pegajoso. Si lo rematamos con un "y tiene algo de fan service", tenemos la combinación ganadora. Pero, ¿es sólo eso lo que hace a esta serie digna de toda la legión de fans que trae detrás?

Comentarios por parte de akibakeis de hueso colorado, en el cual no dejan de repetirse las frases de: "está medio divertida, pero no sé por qué me gusta" no dejan de escucharse en las convenciones, mientras bailan al son de *Kagayake Girls*. Serie de culto, no es, pero trae algo hipnótico, quizá es que es tan buena para pasar el rato que termina uno haciéndose adicto. Pero quizá no lo sabremos nunca.



5 POKÉMON: ¡Y LOS QUE FALTAN TODAVÍA!

150 en un inicio estaba bien. Cuando uno tiene ocho o 10 años, si te tocó ver el inicio, era fácil identificarse con Ash Ketchum y sus ganas de sobresalir solo en un mundo raro. Monstruos que llamaban la atención con sus diseños, tazos y demás parafernalia alrededor y todo tenía algún significado.

Ahora, con quien-sabe-cuántos-monstruos no se le puede tomar el ritmo a la serie. Ash cambia de liga Pokémon como de ropa interior y, sobre todo, la serie ya no tiene ningún sentido. Ya no sabemos qué quiere ganar ahora, son más monstruos de los que uno puede recordar y, aparte, cada día están peor hechos. Pero eso sí, los juegos y chucherías se siguen vendiendo como pan caliente, lo cual quiere decir que todas estas dudas se pueden ir al garete.

4 YU-GI-OH!: DEMANDÉMOSLOS ANTE LA PROFESO

En al vida real, Yu-Gi-Oh es un competitivo juego de cartas. Las reglas son sencillas: uno debe estafar a sus padres con millonadas en efectivo para conseguir las dichosas tarjetas. Como están al azar, debe rezar al corazón de las cartas para que salgan buenas piezas y uno que otro miembro de Exodia. Con estos pasos realizados, es importante saber jugar con lineamientos tan complicados que llegan a ser insultantes (como gastar una fortuna en cartas prohibidas para los torneos).

En la serie de televisión Yugi ni siquiera debe pagar por sus cartas. Se brinca las reglas cuando se le antoja y, además, saca de ellas monstruitos. ¡Qué clase de publicidad tan más engañosa!

3 PRETTY CURE: ¡BASTA DE MIEL!

Chicas lindas que se transforman con vestiditos coquetos. Con una ternura inusual, enfrentan a los villanos envueltas en una dulzura tan kawaii que empalaga. De verdad, uno queda anonadado con tantos colores que, posiblemente, en un flashazo de luz, termine con diabetes. Si algo hay que agradecer, es que estas linduras no han pegado tan fuerte en nuestro país.

Por si aún no las has identificado, no te preocupes, quizá puedas reconocer a su clon más popular, donde a Bombón, Burbuja y Bellota les han dado trajecitos lindos para enfrentar a los malos malosos. Quizá, al ver lo pirata que se ve la versión, te hagas la misma pregunta sobre el porqué de su fama.

2 TSUBASA: TANTO RELAJO PARA ESTO

A la nena se le ocurrió echar a volar sus recuerdos como plumas. Y a su caballero andante se le ocurrió irse de pinta para buscarlas. ¡Bravo! ¡Qué profundidad de historia! Premio Nobel de literatura a **Clamp**, por favor. Vaya originalidad la de hacer un revoltijo con sus personajes y sobre explotar el mokoneísmo.

Sin final decente y con el chiste perdido a mitad del camino, alguien debería demandar a las autoras por esta estafa y recordarles que si van a empezar un proyecto así, deberían al menos terminar *X-1999* primero y como Dios manda.

1 SAINT SEIYA: LAMENTO GENERACIONAL

¡Sí, damas y caballeros! ¡Han leído bien! ¡A casi 20 años mucha gente ya no sabe por qué le gustaba *Saint Seiya!* Si no me creen, pregúntenle a su casi-veinteañero favorito. Les dirá un: "Sí, estaba muy chido...pero..." y no sabrán qué contestar o, con la experiencia de los años, ver subir y bajar a Seiya y sus compadres en el Santuario no será tan divertido, a pesar de los mares de sangre derramada en el proceso.

Incluso hoy hay quien se queja de los hoyotes argumentales que la serie posee y de lo poco brillantes (pero, eso sí, siempre guapos a pesar de sus moretones...dicen) que eran sus protagonistas. Pero eso sí, siempre un clásico.

Una de las tendencias más curiosas del manga actual es el éxito de las adaptaciones de los mangas 4koma. Estos mangas son el equivalente japonés de las tiras de los periódicos: constan de sólo cuatro paneles, y son empleados para chistes pequeños, normalmente sin mayor continuidad de la que podemos encontrar en *Peanuts*, *Garfield* o *Calvin y Hobbes*, es decir, sabemos quiénes son sus personajes, sus familias, sus gustos, pero no el día exacto en el que ocurren las cosas y si hoy Calvin aprende que no es buena idea despertar a un tigre de peluche a gritos, en dos o tres días lo va a volver a hacer simplemente porque eso tiene gracia.

K-O

EL CUARTETO DE JAP

UNA DE LAS PRINCIPALES SORPRESAS DE *K-ON!* ES QUE A PESAR DE SER UNA HISTORIA LIGERA DONDE REALMENTE NO HAY CONFLICTOS, LAS CHICAS NO SON SIMPLE FANSERVICE. SÍ, ES POSIBLE ENCONTRARLAS EN TRAJES DE MAID -ESPECIALMENTE POR INSISTENCIA DE SU MAESTRA EN LA HISTORIA- PERO EN REALIDAD, LO QUE VEMOS SON NIÑAS DE SECUNDARIA QUE SE VEN Y SE PORTAN DE ACUERDO A SU EDAD.

El éxito de dichas historias en manga es fácil de comprender: los personajes son simpáticos, los chistes graciosos, y nos pueden sacar del tedio de la vida diaria con dos o tres palabras sin ningún problema. Es una distracción momentánea, ideal para el metro o esos 15 minutos antes de regresar al trabajo.

Pero por divertidas que sean las tiras cómicas, la idea de que ese chiste corto de no más de cinco o seis líneas de diálogo funcione igual durante media hora. Sí, *Animangah Daioh* demostró que era posible crear cierto tipo de historia de los sucesos de un 4koma, y *Lucky Star* siguió la tendencia pero aún había bastantes incrédulos, especialmente entre fanáticos fuera de Japón porque al final, cuando uno ve una serie animada por más de seis capítulos espera que pase algo.

K-on! es la serie más reciente en demostrar que los 4koma pueden ser adaptados al anime y tener un gran éxito no sólo entre la demografía del manga original sino entre fanáticos de todas las edades y de todos los gustos. La sencilla historia de las cinco niñas que se reunieron para hacer una banda escolar como club de actividades extracurriculares tomó a los fanáticos japoneses por sorpresa y con sólo 13 capítulos se volvió la mayor sensación del 2009.

A pesar de sólo tener 13 episodios, la mitad de los que tuvo *Azumangah Daioh* y 11 menos que *Lucky Star*, *K-on!* causó una sensa-

ON!

N SIGUE SONANDO

Por Adalisa Zárate

K-ON! ES UNA MUESTRA PERFECTA DE CÓMO HAN CAMBIADO LOS TIEMPOS. SI A PRINCIPIOS DEL 2000 HUBIÉRAMOS DICHO QUE UNA SERIE QUE EMPIEZA CUANDO LA PROTAGONISTA VA A LA ESCUELA Y TERMINA CUANDO SE REGRESA A SU CASA, SIN CAER EN MUNDOS MÁGICOS, ROBOTS GIGANTES O UNA DIMENSIÓN FUTURISTA EN EL CAMINO IBA A SER UN ÉXITO, INCLUSO LOS PRODUCTORES SE HUBIERAN REÍDO. AHORA, SIN EMBARGO, RECIBIMOS LAS OCURRENCIAS DE YUI COMO UNA BRISA DE AIRE FRESCO.

ción impactante en Japón. Como *Hikaru No Go* había logrado subir el interés en el Go entre la juventud sólo por demostrar lo divertido que era, *Slam Dunk* hizo que los japoneses se enamoraran del basketball, y *Captain Tsubasa* es considerado por algunos como la razón detrás del hecho de que Japón actualmente esté participando en el mundial, ahora *K-on!* Logró nada menos que las ventas de instrumentos musicales subieran entre los estudiantes de secundaria y los clubs de música se volvieran mucho más populares.

Con esa curiosa situación, en el 2010 Kyoto Animation y TBS decidieron que era una excelente idea el darle una segunda temporada a la serie (que, una vez más les recordamos, no tiene un verdadero argumento, son sólo las chicas en el club) y anunciaron que a partir de abril de este año comenzarían a transmitir el primero de los 26 episodios nuevos.

Estos episodios seguían la historia de Yui y sus amigas en un nuevo año escolar, con un poco más de talento y práctica, pero aún siendo las mismas amigas de siempre.

HO-KAGO TEA TIME

¿Cuál es el secreto del éxito de *K-on!*? Bueno, las dulces chicas por supuesto. Sus diferentes personalidades son completamente las que sostienen la serie, y las que hacen que uno quiera seguirlas viendo así cuando el capítulo se trata de cómo están esperando a que se seque la pintura de su salón.

Yui Hirasawa: La protagonista de la serie, que sigue siendo tan descuidada y animada como siempre. Al inicio de este nuevo año, Yui está feliz porque por primera vez las cinco están juntas en el mismo salón, aunque también está algo nerviosa por la posibilidad de añadir nuevos miembros al club. Su voz la da **Aki Toyosaki**.

Ritsu Tainaka: La presidenta del club, que curiosamente es la que está en la batería (y decimos curiosamente porque los bateristas en las bandas de rock tienden a ser intercambiables, pero aquí es obvio que Ritsu no se va a mover de su lugar). Gracias al tiempo que ha pasado, se siente más confiada en los tambores e inicia el año decidida a hacer que el club sea el más exitoso de la escuela. Su voz la da **Saomi Sato**.

Mio Akiyama: La mejor amiga de Ritsu, y por tanto, la otra miembro más antigua del club, a pesar de que su plan original era unirse al club de literatura. Es una excelente estudiante, y la más seria de la banda, por lo que es quien se encarga de centrar a Yui cuando ésta se pierde en la emoción. Su voz la da **Yoko Hikasa**.

Tsumugi Kotobuki: La chica rica del grupo, ya tuvo tiempo para decidir que en definitiva prefiere el club de música ligera en lugar del coro de la escuela. Sigue siendo tan dulce como siempre, y por supuesto, sus pasteles siguen

FICHA TÉCNICA

K-on! Segunda Temporada
Director: Naoko Yamada
Estudio: Kyoto Animation
Transmisión: abril 2010-06-21
Episodios: 26

siendo el punto inicial para todas las reuniones del club. Su voz la da **Minako Kotobuki**.

Azusa Nakano: La más joven del club, Azusa sigue pensando que la práctica hace al maestro y parece que poco a poco logra convencer a sus compañeras de que sí, es necesario a veces no pasarse el día sólo jugando o usando trajes curiosos para las presentaciones. Dado que es el último año del resto del club, Azusa a momentos se siente muy sola. Su voz la da **Ayana Taketatsu**.

Sawako Yamanaka: La maestra ha logrado sobrellevar el chantaje de las chicas, y ahora se ha vuelto mucho más popular a pesar de que prefería no ser considerada la maestra amigable por el resto de sus alumnos. Lo mejor es que por primera vez ya es maestra de tiempo completo, y justamente le ha tocado ser maestra del grupo donde Tsugumi, Mio, Ritsu y Yui estudian el último año. Su voz la da **Asami Sanada**.

LA DISCOGRAFÍA DEL TÉ

Pero más que los personajes o la historia, lo que verdaderamente vende a *K-on!* es su música. Por supuesto, no hay sólo un disco de la serie, al contrario, a pesar de su relativa juventud, tiene suficientes discos como para que la elección sea algo complicada para los fans.

Toda la música de *K-on!* puede ser considerada como el nombre del club

lo indica, ligera. Es decir, j-pop pegajoso que te saca una sonrisa. Pero eso no debe ser razón para que no quieras escucharla si eres fan de, digamos, el heavy metal porque siempre es bueno tener algo de variedad.

Los primeros discos que salieron a la venta de *K-on!* fueron los singles de la serie *Cagayake! Girls*, y el ending *Don't Say Lazy*, ambas cantadas por las actrices de doblaje que le dan vida a las chicas. Este salió a las tiendas japonesas en abril del año pasado.

Más tarde un tercer single vio la luz, *Fuwa Fuwa Time*, que previamente había sido usado como una de las canciones cantadas por las chicas en el episodio seis de la misma serie. Esto marcó la estrategia de los productores que, más que poner a la venta un sólo álbum de toda la serie, prefirieron tomar su tiempo y darles a los fanáticos lo que querían "a cuenta gotas".

PERO MÁS QUE LOS PERSONAJES O LA HISTORIA, LO QUE VERDADERAMENTE VENDE A *K-ON!* ES SU MÚSICA. POR SUPUESTO, NO HAY SÓLO UN DISCO DE LA SERIE, AL CONTRARIO, A PESAR DE SU RELATIVA JUVENTUD, TIENE SUFICIENTES DISCOS COMO PARA QUE LA ELECCIÓN SEA ALGO COMPLICADA PARA LOS FANS.

Posiblemente lo mejor para un coleccionista son los cinco Character Albums que salieron a la venta, cada uno de ellos expandiendo más la personalidad de cada una de las chicas.

El primero fue, por supuesto, el de Yui Hirasawa, titulado con el nombre de la chica. Éste contiene *Guitar ni Kubittake* y *Sunday Siesta*, dos canciones de "personaje" que la describen a la perfección, tanto en su versión completa como en instrumental para todos los fans del Karaoke, así como *Let's Go*, en esta particular versión cantada sólo por Yui.

Al mismo tiempo salió a la venta el single de Mio Akiyama, con portada azul que incluía, de nuevo, *Let's Go*, pero ahora cantada por Mio, además de sus canciones de personaje *Heart Goes Boom!!* y *Hello Little Girl*, también completas y en instrumental.

Fue entonces cuando finalmente salió el primer soundtrack de la serie, titulado simplemente *K-on! Original Soundtrack*, con nada menos que 36 tracks, incluyendo prácticamente toda la música instrumental de la serie por corta que fuera, dejando medianamente saciados a los fans que aún esperaban mucho más de la parte musical de *Ho-Kago Tea Time*.

Sus oraciones fueron escuchadas cuando salió el primer mini álbum del grupo, titulado *Ho-kago Tea Time* y que incluía las cuatro canciones que el grupo cantó en el episodio ocho de la serie. Un mes más tarde, fue el turno de Ritsu Tainaka, donde por supuesto teníamos la versión de *Let's Go* de Ritsu, además de sus canciones *Girly Storm Sisshou Stick* y *Mezase Happy 100%*, siguiendo por supuesto el formato de meter la canción, y su versión instrumental.

Ese mismo mes también tuvimos el single de Tsumugi Kotobuki, la tecladista del grupo. Claro, eso incluía la cuarta versión de *Let's Go*, además de sus canciones *Dear My Keys – Kenban no Mahou-* y *Humming Bird*, cantadas y para karaoke.

Luego seguimos con el single de Azusa Nakano, que por supuesto no podía dejar de estar con su versión de *Let's Go*

GLEE: ¿EL K-ON! AMERICANO?

Si uno ve algo de televisión live action, seguramente se ha topado con *Glee*, la nueva serie de Fox que relata las desventuras del club Glee de una escuela preparatoria, que no es otra cosa que el coro de la misma. Considerados los losers por todos en la escuela, incluidos a varios de los maestros, y ellos mismos, el club sin embargo logra sobreponerse a casi todos los obstáculos a ritmo de música de todos los géneros. Como comprenderán, a un buen fan del anime no se le escapan del todo los parecidos con *K-on!*.

Pero analicemos la evidencia: *K-on!* comenzó a ser publicado en el 2007, volviéndose verdaderamente popular en el 2008, para ser estrenado en su versión anime a principios del 2009. Nada más en su primer volumen de manga rompió récords de ventas volviéndose el treceavo de la lista de los mangas más vendidos, y por supuesto, se volvió un éxito absoluto.

El single del primer opening abrió en las listas Oricon en cuarto lugar, también a principios de abril del año pasado. Y desde entonces, no hay quien pare a las chicas de *Ho-Kago Tea Time*.

Glee, por su cuenta, se estrenó en mayo del 2009. Y si bien uno puede argumentar que una serie no se escribe en una semana, hay que mencionar que en este caso el estreno no fue de una serie continua, no. Se estrenó el piloto, y no fue sino hasta septiembre que la serie comenzó verdaderamente en forma, dando más que tiempo suficiente para escribir los guiones de nada menos que 11 episodios en esos meses.

Los personajes en sí no se parecen mucho, ya que *Glee* es mucho más dramático que la alegría sencilla de *K-on!* pero, ¿no es mucha casualidad que dos series de un grupo de coro se vuelvan éxitos con sólo meses de diferencia?

EL VERDADERO REGALO PARA LOS FANÁTICOS DE LA SERIE SALIÓ EN AGOSTO DEL AÑO PASADO, EN UN DISCO UN POCO MÁS PEQUEÑO QUE LOS ANTERIORES TITULADO NADA MENOS QUE *DEATH DEVIL: MADDY CANDY*.

(¿Llevamos la cuenta de cuántas veces hemos conseguido esta canción si tuviéramos todos los discos?), además de *Jaja Uma Way to Go*, y *Watashi ha Watashi no Michi wo Yuku*, cantadas e instrumentales.

Pero el verdadero regalo para los fanáticos de la serie salió en agosto del año pasado, en un disco un poco más pequeño que los anteriores titulado nada menos que *Death Devil: Maddy Candy*. En efecto, en lugar de sacar un "disco de personaje" de la maestra Sawako, la compañía prefirió cumplir los sueños de todos y mostrarnos exactamente qué tan loca había sido en su época de Christine, con las canciones *Maddy Candy* y *Hell the World*, por supuesto, cantadas y en instrumental.

Y para no dejar, en octubre salieron dos singles más: El de Ui Hirasawa, la hermana menor de Yui, que incluía *Lovely Sister Love*, y *Oui! Ai Kotoba*, cantadas por **Madoka Yonezawa**, la voz de Ui, y el de Nodoka Manabe, la presidenta del salón, con *Coolly Hotty Tension Hi!!* y *Prologue*, interpretadas por la actriz **Chika Fujito**, quien le da la voz a Nodoka.

Por supuesto, la segunda temporada no nos iba a dejar sin nueva música, y este año vio la salida de *Go! Go! Maniac*, el opening, y el ending *Listen!*, además de dos singles más, *Pure Pure Heart*, con nuevas canciones del grupo y *Love*, el más reciente, una vez más interpretado por Death Devil.

En resumen, ¡música para un buen rato!

© Kyoto Animation

CALIFICACIÓN

Historia: 6
Personajes: 9
Diseño: 8
Música: 9
Promedio: 8

BISHOJO Senshi SAILOR MOON

AMOR ETERNO

Por Goare Salcido

A mediados de los ochenta, **Naoko Takeuchi** debutó como mangaka. En seis años publicó 10 obras que abordaban la temática shojo desde diversas perspectivas. En 1991, mientras planeaba una historia tipo "Magical Girl", su editor sugirió que la heroína usara el típico uniforme de secundaria parecido al traje de marinero para establecer una conexión directa con la audiencia, por lo que ella comenzó los bocetos de *Code Name wa Sailor V*, cuya serialización en la revista *Run Run* le brindó una creciente popularidad y favoreció la alianza entre el estudio Toei Animation y la editorial Kodansha, donde el proyecto era realizar el tiraje del manga y la transmisión del anime al mismo tiempo.

Para ello, Takeuchi realizó varios cambios argumentales en *Code Name wa Sailor V* que involucraban astronomía, astrología, mitos griegos y romanos, creando *Bishojo Senshi Sailor Moon* que incorporaba rasgos "Sentai". La modificación del título implicó el reemplazo de la protagonista, así la aguerrida Minako (rol principal de Sailor V) cedió su lugar a Usagi (Serena, en México) una espigada chica de coletas, tan infantil como torpe que interpretaría a Sailor Moon, ella encabezaría el reparto y escoltada por cuatro compañeras lucharían por el amor y la justicia.

ESTRELLAS EN PAPEL

En 1992, la revista *Nakayoshi* serializó la renovada propuesta de Naoko, cuya historia constaba de un solo arco narrativo que concluía en el tercer tomo. Al año siguiente, *Bishojo Senshi Sailor Moon* obtuvo el premio que otorgaba la editorial Kodansha en la categoría de Mejor Shojo.

En 1995, las revistas norteamericanas *Mixxzine* y *Smile* llevaron a cabo la serialización en inglés, conquistando al público angloparlante a finales de dicho año, 13 de los 18 ejemplares estaban disponibles en 23 paises del mundo, incluyendo Australia y casi toda Europa, vendiendo un millón de copias de cada tankoubon.

EN 2003, KODANSHA LLEVÓ A CABO UNA REEDICIÓN DEL MANGA, REDISTRIBUYÓ LA HISTORIA, REALIZÓ VARIAS CORRECCIONES EN EL VIÑETAJE Y MODIFICÓ LAS PORTADAS, MEJORANDO BASTANTE EL ARTE AL DARLE UNA RENOVADA IMAGEN, CAPAZ DE ENGANCHAR A LAS GENERACIONES VENIDERAS QUE NO CONOCÍAN *BISHOJO SENSHI SAILOR MOON*.

El repentino éxito convenció a Takeuchi de ahondar más en el argumento que constaría de cinco temporadas: *Sailor Moon* (*Reino Oscuro*), *Sailor Moon R* (*Luna Negra*), *Sailor Moon S* (*Cazadores de la Muerte*), *Sailor Moon Supers* (*Circo Dead Moon*) y *Sailor Moon Sailor Stars* (*Star Lights y Sailor Galaxia*), abarcando 18 tankoubons del manga cuyo tiraje concluyó en 1997. Cabe mencionar que en cada temporada se renovaba el reparto, ya sea incluyendo nuevos personajes o antagonistas, además el escenario cambiaba constantemente lo cual favorecía la versatilidad de la historia.

En 1996, Kodansha realizó un tiraje especial de libros de arte enfocados en cada arco argumental, esta edición se llamó *Original Picture Collection*, cada uno se conformaba por hermosas ilustraciones de los personajes y diseños inéditos de Takeuchi, varios de los dibujos estaban acompañados por comentarios de la autora enfocados en cómo desarrolló y creó a cada uno de los personajes, de igual forma manifestaba cuáles eran los roles y cuál fue el enfoque del estudio para realizar la versión animada.

Al año siguiente, se presentó *Volume Infinity* contaba con retratos del staff de animación y de los seiyuu realizados por Takeuchi durante las sesiones de doblaje. En 1999, se lanzó *Materials Collection*, que se enfocaba en desarrollar la historia de cada personaje involucrado, desde los personajes principales hasta los que fueron eliminados del reparto.

Cada ilustración se complementaba con notas de la autora, diseños del vestuario, galerías y comentarios personales al respecto. Al mismo tiempo y aprovechando el año del conejo se llevó a cabo *Parallel Sailor*, una historia corta.

En 2003, Kodansha llevó a cabo una reedición del manga, redistribuyó la historia, realizó varias correcciones en el viñetaje y modificó las portadas, mejorando bastante el arte al darle una renovada imagen, capaz de enganchar a las generaciones venideras que no conocían *Bishojo Senshi Sailor Moon*, esta moderna entrega consta de 12 tomos y dos apartados que cuentan con relatos breves.

[illegible]

[illegible]

MÁS ALLÁ DEL HORIZONTE

La serie fue coproducida por el canal Tv Asahi, la agencia Toei y el estudio Toei Animation, inició la transmisión justo un mes después del lanzamiento del primer ejemplar del manga el 7 de marzo de 1992. El argumento contaba con 200 episodios que abarcaban cinco temporadas, organizadas de la siguiente forma: la primera 46, la segunda 43, la tercera 38, la cuarta 39 y la quinta 34. Además cada una tenía una película que enriquecía notablemente los arcos narrativos, así *Bishojo Senshi Sailor Moon* se colocó entre las series más largas de la historia del anime.

La adaptación del manga involucró varios cambios, el arco de *Alan y Ann* únicamente existe en la serie, abarca del episodios 47 al 59 de la segunda temporada, el resto de los episodios que iban del 60 al 89 desarrollaban la historia de *Luna Negra* (Rubeus y las Cuatro Hermanas de la persecución contra Rini) apegándose por completo a la primera versión. Cabe mencionar que las modificaciones están presentes durante la totalidad del anime.

El esfuerzo conjunto de 26 canales alrededor del mundo, dieron a conocer las aventuras de Usagi y sus amigas, favoreciendo la venta de todo tipo de mercancía desde cuadernos para colorear, estampas, muñecas, etcétera, reuniendo un total de 5,000 objetos. La serie concluyó el 8 de febrero de 1997.

El estudio de producción utilizó técnicas de animación tradicionales, la dirección estuvo en manos de **Junichi Sato** (*Bishojo Senshi Sailor Moon* y *Sailor Moon R*), **Kunihiko Ikuhara** (*Sailor Moon S* y *Sailor Moon Super S*) y **Takuya Igarashi** (*Sailor Moon Sailor Stars*). El diseño del reparto fue realizado por **Kazuko Tadano**, **Ikuko Itoh** y **Katsumi Tamegai**. La serie se conglomeró en 20 volúmenes, a finales de 1995 se vendieron aproximadamente 300,000 copias de cada una en Japón.

En 2009, Funimation anunció que estaban considerando realizar de nuevo el doblaje de la serie en inglés. En febrero del 2010, la compañía Toei Animation emprendió los trámites para obtener una nueva licencia de transmisión a nivel global para *Sailor Moon*. Ese mismo mes se presentó la versión original en Albania y se programó una entrega remasterizada para Italia en marzo. Posteriormente se presentaría en Japón y el resto del mundo.

OTRAS VERSIONES

La puesta musical es conocida como *SeraMyu*, consta de 800 performances en 29 musicales presentados entre 1993 y 2005 que se representaron dos veces al año, en verano se llevó a cabo en el Teatro Sunshine de Ikebukuro en Tokio, mientras en invierno se trasladó a las provincias. La historia aborda los arcos narrativos más importantes del manga y la música se ha dado a conocer por medio de 20 álbumes compilatorios.

La popularidad de este proyecto favoreció la producción de la serie de TV en formato live action titulada *Pretty Guardian Sailor Moon* que consta de 49 episodios, al principio se apegaron al original, sin embargo para justificar la existencia de algunos personajes fue necesario reestructurar el argumento y ubicar el arco principal a modo de precuela. Se transmitió de octubre del 2003 a septiembre del 2004.

En Japón, existen más de 20 videojuegos basados en el anime de *Sailor Moon*, algunos para arcadia otros se ubican en varias consolas. La producción estuvo a cargo de Bandai y Banpresto, las primeras entregas eran cuerpo a cuerpo, luego se desarrollaron rompecabezas para reunir ítems y completar diversas misiones y finalmente en modalidad pelea en conjunto. Incluso se realizó un juego de rol llamado *Another Story*. La única versión foránea salió a la venta en 1997, se tituló *The 3D Adventurers of Sailor Moon*.

MAYOI NEKO OVERRUN!

»NOS INVADEN LOS GATOS

Por Ernesto [illegible]

Niño inadaptado pero de buen corazón, con una pariente muy guapa. Sin adultos cerca que arruinen el momento, con muchas amigas de buen ver. Situaciones extrañas, inmorales dirían algunos, aunque pasan a cuadro como bizarros accidentes. Chicas con una maldición o encanto particular, el tener orejas, cola y gestos de gato, aparecen en escena. Y mucho, mucho intento de buen humor con malentendidos hormonales. Sí, quizá ya hayas escuchado esa historia varias veces.

Nyan Koi puso en el mapa hace poco a las series ecchi con chicas gato entre las protagonistas. *Omamori Himari* mantuvo el concepto con toques místicos y ahora el estudio AIC nos trae una serie que mantiene el estilo. Humor sencillo con toques picosones, así como personajes femeninos que harán las delicias de uno que otro. Pero eso no responde la principal interrogantes: ¿será pan con lo mismo?

NADA PERDIDO ¿EH?

Takumi es un chico normal. Tan normal que da pánico ver lo aburrida de su existencia. Sin embargo, hay muchas cosas en su pasado que lo hacen un tanto más interesante que su presente. Los padres del muchacho nadie sabe dónde están, pues fue abandonado siendo un recién nacido. Criado en un orfanato, escapó de él con Fumino, su mejor amiga.

> LA ANIMACIÓN ES CASI PERFECTA COMO SIEMPRE. ES UNA PRODUCCIÓN DE LA CUAL SUS CREADORES SABEN QUE PUEDEN SACAR DIVIDENDOS CON CIERTA SENCILLEZ

El resultado fue simple: se perdió, pero fue adoptado como hermano por Otome, la dueña de la pastelería Stray Cats.

Fumino, como suele pasar, está muy unida a Takumi, amiga de la infancia, ella tiene problemas para aceptarse a sí misma y para que Takumi no es, por default, de su propiedad. Por ello nos regala momentos tsundere muy valiosos. Quiere "algo" con su mejor amigo y lo trata mal, ofreciendo vistas bastante explícitas de su ropa interior en el proceso.

Por si no basta una nena linda en el panorama, Otome, la hermana adoptiva de nuestro muchacho también es increíblemente guapa. Lo es tanto, que su sola belleza sostiene (literalmente) el negocio de la familia. Sin embargo, un día trae consigo a una acompañante, Nozomi, una nena con orejas de gato. Cerrada en su mundo al principio, se adapta a su nueva familia y amigos. Por supuesto, el poco brillante de Takumi no atina a comprender qué está pasando pero, de poquito a poco, ella comienza a quererle para delirio del respetable.

Malentendidos, momentos que intentan ser cómicos, un poco de inocencia mal entendida. Es lo que nos regala esta serie creada por **Tomohiro Matsu**. Takumi y sus chicas pasteleras buscan su lugar en el mundo ecchi. ¿Lo hallarán?

[illegible]

Seamos sinceros, la historia queda a deber nuevamente. El argumento de esta serie no ofrece mucho más de lo que ya nos han entregado otras series de fan service o ecchi. Pero ese no es el único conflicto que hay con el argumento, sino que además mantiene personajes sólo porque el fetiche de las chicas gato lo obliga. ¿La razón? Ni siquiera es realmente claro porqué hay una chica gato en casa viendo la temática de la serie y el valor de este elemento en su trama, el cabo suelto es algo grave.

SHONEN +18

X | CALIFICACIÓN

[illegible]	5
[illegible]	8
[illegible]	9
[illegible]	7
[illegible]	7

MALENTENDIDOS, MOMENTOS QUE INTENTAN SER COMICOS, UN POCO DE INOCENCIA MAL ENTENDIDA, ES LO QUE NOS REGALA ESTA SERIE CREADA POR TOMOHIRO MATSU

Quizá la falta de originalidad, el abuso clásico de las tomas dizque erotizantes o la ausencia de una razón de ser para su gancho de audiencia no sea tan problemático como su falta de punch. Las escenas corren y tomas a las pantys van y vienen. Pero hacen falta situaciones que realmente hagan reír, o que emocionen más allá de los clichés hentai light. Pero, fuera de eso, es la misma historia del chico común y corriente rodeado de chicas muy guapas, con una actitud moralmente muy relajada en su presencia.

Si uno es fan de este tipo de historias, quizá no tenga problemas. Si sólo quieres mirar monitas lindas en la pantalla, no hay ningún problema. El diseño de personajes está estéticamente muy atractivo. Cuerpos con todo en su lugar. Bueno, casi todo, lo obvio está más crecido de lo normal. Rostros bellos, con miradas que denotan esa actitud tan liberal que muestra la serie. Sin embargo, si uno se pone exigente puede notar que los personajes de esta producción se parecen bastante, en cuanto a estilo de dibujo, a toda la camada de protagonistas femeninas ecchi. No me refiero a la técnica manga, que no impide trabajos con cierta originalidad. Se trata de que si pones a Fumino y la comparas con Himari de Omamori Himari y difícilmente las reconocerías como obras de dos artistas diferentes.

La animación es casi perfecta. Como siempre, es una producción de la cual sus creadores saben que pueden sacar dividendos con cierta sencillez. Por lo tanto, la inversión en cuanto a los detalles técnicos no sólo es notoria, sino adecuada. Por supuesto, hace lucir enormemente a los personajes. Las fuentes de luz están bellamente detalladas. El movimiento y la fluidez de los personajes, también están realmente cuidados. Como siempre, el movimiento de los senos al hacer cualquier cosa no es nada natural, pero es un detalle de animación que muchos agradecerán. Por supuesto, no esperen los mega efectos especiales ni las secuencias artísticas de otras series. Lo que tiene, es justamente lo que se necesita.

Música, la tradicional para estas series. La tonada perfecta para el momento adecuado. Es decir, en momentos de vida cotidiana y romance, melodías relajadas, que no intentan más que enmarcar el momento. Los momentos picantes, en cambio, apelan a una serie de sonidos cómicos. Como siempre en estos casos, es difícil imaginar el soundtrack de la serie como una serie de piezas que se quedan largo tiempo en la memoria y se vuelven clásicos. El tema de entrada, *Happy Nyuu Nyaa*, es pegajoso. Las tiernas voces de las seiyuus cantan al tiempo que la tonada sorprende con algún maullido de vez en vez. Para los fans del j-pop típico el tema puede resultar adictivo. Sin embargo, le falta mucho para estar al nivel de otras piezas musicales mucho más trabajadas, de aquellas que se corean en convenciones y son parte del karaoke cotidiano. *Come Home*, también de las seiyuus, es un breve viaje en japonés con ciertos toques antillanos. También una tonada tierna y pegajosa, pero a la cual le falta más idea, las chicas no cantan mal, pero hace falta una mejor composición para que esta canción no se olvide a los tres meses de que terminó el último episodio.

Mayoi Neko Overrun es un intento algo digno de hacer un anime ecchi. Divierte con sus ocurrencias a ratos, da ciertos candores con sus bellas protagonistas y tiene ciertos gestos de fineza técnica, pero hasta ahí. Ni sus personajes son más carismáticos, ni tiene un argumento memorable, ni escenas que se graben en la memoria. Lo que es peor, es que si bien el mercado para las series de fan service es innagotable, han existido muchas series con temática y gancho similar recientemente, que han terminado por agotar el concepto.

Pese a todo, no hay por qué tirarla a la basura. Los fans del ecchi amarán a los personajes bellamente dibujados, las finas secuencias de animación y la música que intenta experimentar un poco más de lo acostumbrado. Sin embargo, fuera de esos círculos, quizá pase sin pena ni gloria.

FICHA TÉCNICA

12 ESPADAS PARA DOMINAR AL MUNDO

LOS DATOS EXTRA

www.katanagatari.com

LAS 12 ESPADAS MÍSTICAS

KATANAGATARI OFRECE DATA CLAS CON COMBOS AL ESTILO DE UN VIDEOJUEGO, DONDE APARECEN MOS COMBOS DE TECNICAS

dándose con las armas obtenidas y buscando las restantes, ahora lucharán con Togame y Kiki para quitarles las suyas.

LA HISTORIA

Togame quiere ser la Teniente al mando del gobierno del Shogun, al igual que su padre Hida Takahito, que fue asesinado años atrás por el papá de Kiki. Al aliarse al hijo del asesino de su padre, ambos se dirigen en busca de los poseedores de las 12 espadas místicas, cada guerrero con habilidades sobrenaturales y objetivos tan nobles como egoístas.

Entre los enemigos que deberá enfrentar la pareja se encuentran ninjas de clan Maniwa a los que nombran como Maniwani, los cuales se caracterizan por tener ojos de insecto y vestir ropas que más bien parecen botargas, además de samurái retirados con habilidades de desenfunde más rápido que la luz o guerreras que utilizan el poder de las espadas para ayudar a personas desafortunadas.

Al inicio de cada capítulo la voz de una narradora relata la situación actual de nuestros protagonistas, cada uno de estos tiene una duración de casi 40 minutos y una temporalidad de un mes.

La animación resulta agradable a la vista aunque un poco infantil, por lo que al principio no le auguramos una buena trama, por sus personajes con cabello en forma de hojas de árbol y ropas campesinezcas. Sin embargo *Katanagatari* ofrece batallas con combos al estilo de un videojuego, donde apreciamos combos de técnicas.

LOS PRO'S Y CONTRAS

Para que te animes a ver esta historia, te decimos que posee personajes interesantes y con vidas o... que al revelarse predicen un desastre inminente, como la hermana mayor de Kiki, que a pesar de tener una apariencia débil y tranquila, resulta ser una loca asesina a quien su padre no quiso heredar el Kyotouryuu por temor a crear un ser tan poderoso e indestructible.

Otra cosa son las técnicas de los oponentes, que van desde rechazar los golpes cancelando la propia gravedad del cuerpo o aprender técnicas y copiarlas con tan sólo verlas.

Para los chicos se muestran constantemente escenas ecchi entre la pareja principal, las cuales resultan entretenidas ya que Kiki no sabe reconocer entre una persona u otra y menos siente el deseo de una mujer sin ropa o atractiva, razón que usa Togame para sentirse cómoda y pasear por ahí desnuda constantemente.

En contra les advertimos que cada episodio contiene altas

KATANAGATARI ES UN ANIME BASADO EN UNA LIGHT NOVEL DE LA MANO DE NISIO ISIN

... de "bla bla bla", con platicas ... sentido o relevancia en los lu... más aburridos que puede haber en el planeta, los cuales podrían ser sustituidos con peleas de mayor duración.

Los personajes son más caricaturescos que el anime convencional, pareciendo por momentos más bien un cartoon. Los ojos redondos y sin detalles llegan a desesperarnos, pues todos se ven en exceso infantil y soso. Algunos villanos parecen monstruos de un anime de *Magical Girls*, con sus ridículos trajes y técnicas que más bien nos dan risa y no emoción por seguir viendo.

FINALMENTE

Esta serie promete un final inesperado, al principio la recolección de las espadas se da con facilidad, pero día a día los enemigos son más fuertes y con ideales más sólidos, lo que hace la tarea de nuestros héroes más difícil, ya que la única manera de obtener las espadas es asesinando a su portador que muchas veces no tiene malas intenciones hacia la humanidad.

FICHA TÉCNICA

CALIFICACIÓN

GIANT KILLING

PARA LOS QUE AMAN LA INTENSIDAD DEL FUTBOL

Por Daniel Rojas

El futbol es junto con el béisbol los deportes más practicados en el País del Sol Naciente. Los nipones son constantes invitados a la copa del mundo de futbol, para muestra su decorosa participación en el último mundial de Sudáfrica 2010, para muchos, el parte aguas de la revolución futbolera en Japón se dio en los años setenta cuando se estrenó el manga de *Capitan Tsubasa*, que de este lado del charco se le conoció cariñosamente como *Los súper campeones*, y que contaba las aventuras de Oliver Atom y Benji Price en busca de hacerse de un nombre en el siempre complicado mundo del balón pie.

Hemos sido testigos muchas veces de cómo un manga desde sus primeros volúmenes pinta para convertirse de la noche a la mañana en un éxito convertido en anime.

Tal es el caso ahora de *Giant Killing*, una animación basada en la viñetas del mangaka **Masaya Tsunamoto**, que se ha convertido en Japón en el nuevo *Capitán Tsubasa* moderno.

> GIANT KILLING, UNA ANIMACIÓN BASADA EN LA VIÑETAS DEL MANGAKA MASAYA TSUNAMOTO, QUE SE HA CONVERTIDO EN JAPÓN EN EL NUEVO CAPITÁN TSUBASA MODERNO

EL PERDEDOR QUE BUSCA GANAR

El anime trata sobre las vivencias de un equipo de futbol llamado East Tokio United, dicho equipo se ha montado en una racha de derrotas que han mermado el espíritu de los jugadores, a tal grado que la escuadra ocupa los penosos últimos lugares en la tabla general al borde de la catástrofe, justo allí aparece la figura del director técnico Takeshi Tatsumi, quien había estado algunos años fuera de Japón entrenando en Inglaterra, él se hará cargo del equipo y les demostrará a los jugadores de East Tokio United que lo último que se puede hacer en el futbol es dejarse vencer, con Tatsumi, el equipo cobrará nueva vida y pasará de ser uno de los perores a convertirse en una revelación del campeonato local.

> LA DIRECCIÓN DEL PROYECTO CORRE A CARGO DE YUU KOU A QUIEN RECORDAMOS POR SUS PARTICIPACIONES EN OTRO FASCINANTE Y EXITOSO ANIME COMO *SEA STORY FANTASY* Y *ZERO NO TZUCAIMA*

TIEMPOS EXTRAS

Giant Killing es sin duda una serie que toca de manera más real la situación del futbol en Japón, a diferencia de *Capitan Tsubasa, Giang Killing* refleja de manera fiel el sufrimiento que pueden tener los futuros futbolistas nipones y lo duro que ha sido para ellos sobresalir en este deporte. Quizá su fuerte como concepto de *Giant Killing* sea el presentar una serie con un mensaje de aspiración en la vida, el cual deja al pie que si uno se propone algo será difícil lograrlo, pero que con trabajo seguramente llegará algún día.

La serie cuenta con varios volúmenes publicados en su idioma original por la editorial Kodansha, que se han vendido como pan caliente. En la actualidad *Giant Killing* se transmite en la televisión nipona con poco más de 15 episodios que muestran una animación sencilla pero muy contundente realizada por Studio Deen. La dirección del proyecto corre a cargo de **Yuu Kou** a quien recordamos por sus participaciones en otro fascinante y exitoso anime como *Sea Story Fantasy* y *Zero No Tzucaima*.

La música que rodea la serie también es otro de los puntos que más sobresale en *Giant Killing*, el opening corre a cargo del grupo **The Cherry Cokes** quienes interpretan un tema movido llamado *My Story*, por su parte el conjunto **GPS** le da rienda suelta a su música con el ending titulado *Get Tough!*

HEARTCATCH PRETTY CURE

Por Gaby Maya

SHOJO +18

UN PUNTO FUERTE PARA *HEARTCATCH PRETTY CURE* ES LA CALIDAD DE ANIMACIÓN. LOS COLORES BRILLANTES, LAS EXPLOSIONES AL NIVEL DE *DRAGON BALL*.

FICHA TÉCNICA

Idea Original: Izumi Todo
Director: Tatsuya Nagamine
Diseño de personajes: Yoshihiko Umakoshi
Música: Yasuharu Takanashi
Studio: TOEI Animation
Episodios: 26 episodios, y un OVA
Heartcatch Precure! Hana no To de Fashion Show... desuka!?

CALIFICACIÓN

Diseño de personajes: 9
Música: 8
Promedio: 8.5

GASARAKI

EL CORAZÓN DEL DESTINO

Por Jorge Lastra

El 6 de octubre de 1998, el canal Tv Osaka presentó en horario estelar esta primera pieza que concluyó el 28 de marzo de 1999. En nuestro país se dio a conocer por el canal de paga Locomotion, posteriormente se trasladó a formato VHS y DVD2 para Hemoamérica y Reino Unido por la compañía AEN Films.

Aunque las batallas entre los robots y las naves espaciales parecían demasiado pesadas, Gasaraki es parte de los grandes personajes del género, cuya historia nos muestra momentos de la cultura japonesa como el Teatro Noh y el Shinto, el cual dicta en un segmento emocionante que descubrimos en su colección.

ESTA PROPUESTA QUE CONCLUYÓ EL 28 DE MARZO DE 1999, EN NUESTRO PAÍS SE DIO A CONOCER POR EL CANAL DE PAGA LOCOMOTION, POSTERIORMENTE SE TRASLADÓ A FORMATO VHS Y DVD

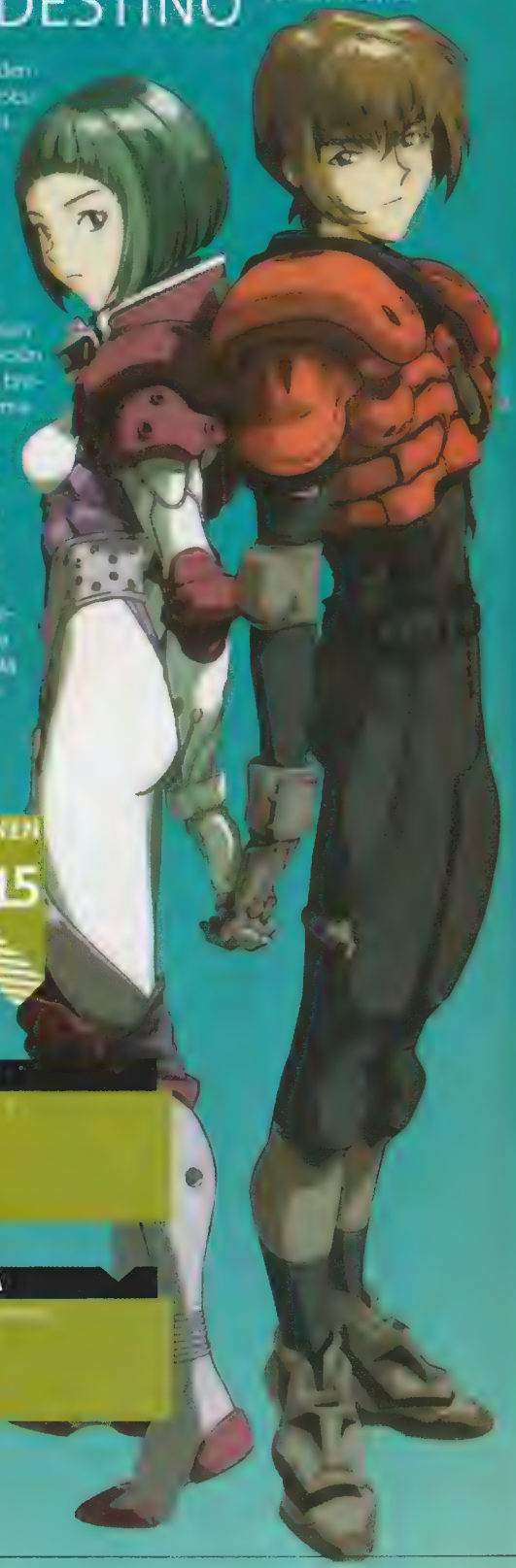
LA VOZ DEL ALMA

En un antiguo Japón, la tercera Orden crea una máquina capaz de mantener a raya a sus enemigos. Sin alas, pero con un poderoso arsenal, los samuráis crean la Armadura Táctica A.T. (Armored Tactical), que servirá para luchar en el país del sol poniente por siempre.

La historia se ubica después de la segunda guerra mundial, donde Japón fue ocupado y dividido en dos países. Uno de ellos, Hokkaido, fue tomado por los rusos, quienes mantienen una constante vigilancia sobre la isla.

Mientras tanto, en el resto del país, los japoneses se preparan para la llegada de una nueva era de paz y prosperidad. Sin embargo, un misterioso asesinato sacude a la nación y pone en peligro la estabilidad política.

Durante un ensayo del piloto A.T. Yuhno Kisaragi, una de sus compañeras de equipo, Mikiko Hoshino, es atacada por un misterioso robot. Yuhno es el único que puede salvarla, pero no puede hacerlo sin arriesgar su vida. Mientras tanto, en el cuartel general de la Fuerza Aérea, el comandante Shinjiro Kusanagi recibe una llamada de su antiguo amigo y compañero de escuela, el capitán Yuhno Kisaragi, quien le pide que se reúna con él en el cuartel general de la Fuerza Aérea.



SHONEN

+15

CALIFICACIÓN

FICHA TÉCNICA

ACADEMIA MEXICANA JAPONESA A.C.
academiamexicanajaponesa@gmail.com
PÁG. 14

CONTEO
LAS 5 MEJORES SERIES DE CRIMEN
PÁG. 6

LA TELEVISIÓN
Y SUS INFLUENCIAS
PÁG. 4

MANGATUTINO

EL PERIÓDICO DEL MANGA

AÑO III NÚM 49 2010

MAID CAFÉ NIVEL 10

Pon: Alecs Vargas

Por fin, un lugar donde un akiba se puede sentir en su propia mansión, atendido por hermosas maids, al puro estilo japonés, donde se puede disfrutar de una buena bebida y un buen refrigerio, ya sea en soledad o en compañía de buenos amigos, pues entonces el Maid Café Nivel 10 es tu mejor opción.

IDEA ORIGINAL

Para empezar, les platico que **Miguel Ángel Hoffman** es el fundador de este creativo concepto en nuestro país y quien nos recibió y dio la bienvenida a su acogedora cafetería.

Miguel, aficionado de toda la vida al anime y todo lo que este medio le rodea, se inspiró en los restaurantes "Maids" que surgieron en Japón ya hace varios años y que poco a poco ganaron popularidad en aquel país.

De este modo, motivado e interesado por este tipo de lugares, decide iniciar este proyecto abriendo el primer y oficial Maid Café México, tratando de acercar a los fans del anime y al público en general a este divertido concepto.

Así pues este lugar como ya lo mencioné es perfecto para leer tu manga favorito, escuchando buen j-pop, deleitándote la pupila con las lindas chicas que ahí te atenderán como rey y vivir toda una experiencia que no puedes dejar pasar.

LA CARTA Y EL BUEN SERVICIO.

Al entrar a este establecimiento serás recibido y atendido en todo momento por alguna linda chica en su respectivo atuendo de Maid, la cual te hará sentir el protagonista de tu anime favorito.

Las chicas que integran el servicio del Maid Café son: la simpática Alexei, la tierna Eclair, la linda Mai, la divertida Salsa y para el cliente femenino el joven Ema.

En cuanto a costos se refiere, créanme, es muy accesible y el menú lo conforman platillos siempre con un toque muy akiba como: La sincronizada Moe, Pizza Mapache, Sekai No Hotchos, o bebidas como la blue soda, Furu, entre otras.

Además Maid Café Nivel 10 nos ofrece karaoke, proyección de películas, revistas y mangas para leer, platillos adornados por las Maids con salsa cátsup y obviamente el placer de ser atendido por una linda chica.

EVENTOS

Pero por si fuera poco, Nivel 10 ofrece a sus clientes un sinfín de actividades y eventos que se realizan dentro de sus instalaciones, tales

como firmas de autógrafos de grupos de j-pop como Himemanik, clases muestras impartidas por los maestros de Dibujarte School, venta de figuras de colección y visita de actores de doblaje.

Todas las Maids atienden en diferentes horarios y si quieres conocer estos y más detalles de Nivel 10, así como también estar al día con sus eventos, visita la página **http://nivel10.com.mx,** y mientras tanto que tengas un buen provecho.

BLOG DE JAPÓN

Nuevamente para los amantes de la cultura japonesa les presentamos este sitio creado con el fin de exponer al mundo todos aquellos que se pueden encontrar si algún día tienen la fortuna de viajar al País del Sol Naciente. En Blog de Japón, los usuarios encontrarán "post" relacionados con las principales ciudades y noticias que allí se desarrollan, además de tips de comida y lugares recomendables, clima, cultura, costumbre y mil cosas más.

Como suele ser con otros blogs, aquí encontraremos ligas de otros sitios de internet de sumo interés relacionados con el fascinante universo nipón, así como foros y discusiones sobre novedades de aquel mismo país.

http://www.blogdejapon.com

OTAKU HIME: THINGS JAPANESE

Para los que dominen el inglés este es un buen sitio que tienen que visitar, se trata de la actualidad del Japón con un punto de vista muchos más "jocoso" que los anteriores. Este blog tiene como atractivo ser de aire mucho más adulto, con notas sobre bares, bebidas y cuestiones más relacionadas a la vida nocturna en Japón, para adultos desde luego, pero además, ofrece notas sobre anime, eventos y arte en general de la gran isla.

http://[illegible]

VERDADERA VIDA EN JAPÓN, TOKIO

Una página muy dinámica con todas aquellas noticias chistosonas que se originan en Japón, particularmente en Tokio, que es la especialización de este Blog desarrollado por ciudadanos españoles radicados en Japón. Además de post de cuestiones culturales y cosas por el estilo, también encontramos en este sitio muchas recomendaciones sobre anime, manga y videojuegos.

Otro de los atractivos es que se pueden encontrar recomendaciones de otros sitios donde hay mucha música japonesa, recomendación de platillos y un sin fin más de cuestiones relacionadas a la vida en Japón.

http://[illegible]

ROBOT CASA A UNA PAREJA JAPONESA

Por JRR.Yoda

El domingo 21 de mayo del 2010 en Japón ocurrió un acontecimiento bastante curioso, que nos hace pensar en películas como *Yo robot*, *Inteligencia artificial* y *Battle Angel Alita*, pues por primera vez vemos a humanos y robots interactuar de manera directa en cuestiones cotidianas.

En el lejano oriente se celebró la primera boda oficiada nada más ni nada menos que por un robot. Sí, ya los sacerdotes han sido "absorbidos" por la matrix.

El i-Fairy es el robot que nombró en Tokio esposos a **Satoko Inoue** y **Tomohiro Shibata** en una ceremonia el fin de semana, con la ayuda de una flor en la cabeza y un nuevo programa.

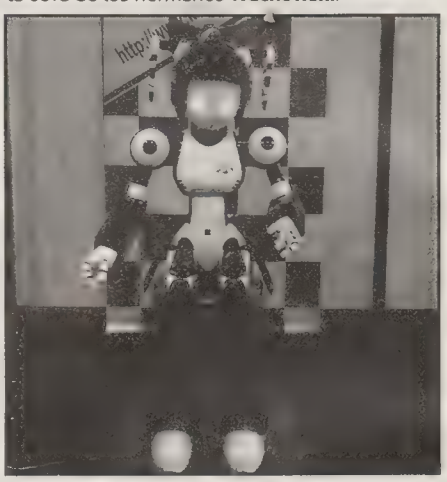
El trabajo principal de este robot era el de guiar a turistas en museos y exhibiciones y pudo hacer la tarea después de un pequeño reajuste. La mujer trabaja en la compañía que fabrica al i-Fairy, y el novio llegó como cliente a la compañía. Por medio del i-Fairy se conocieron, según ellos, y por eso decidieron hacerlo parte de sus vidas.

"Es verdad que los robots son los causantes de que comenzáramos a salir, y como lo sugirió mi esposa, decidimos que queríamos probar este tipo de matrimonio", dijo Shibata después de dar sus votos.

"Siempre sentí que los robots se integrarían más en el día a día de las personas. Este lindo robot es parte de mi compañía, yo decidí que me encantaría tenerlo en mi ceremonia", dijo Inoue.

Los creadores del robot Kokoro Ltd, dijeron que ellos siguen ayudando a los visitantes a estar felices y que la máquina ayude a los matrimonios a cruzar la brecha digital.

Sea como sea, la era de los robots ya está aquí y esperemos no nos volvamos "pilas" como en la obra de los hermanos **Wachowski**.



QUESTIONABLE CONTENT

Por Adalisa Zárate

Marten Reed tiene una vida bastante extraña. A pesar de tener un trabajo algo común en la Biblioteca del Colegio Smith, y de ser como muchos otros fans de rock indie, vive con su ex novia, Faye Withaker, empleada del Café de la Perdición. Si vivir con su exnovia no les parece extraño, cabe mencionar que Faye actualmente estaba saliendo con Sven, el hermano de Dora, su jefa y la actual novia de Marteen. Ah, y están acompañados de Pintsize, un AnthroPC, quien en ocasiones parece tener aventuras bastante fuera de lo normal.

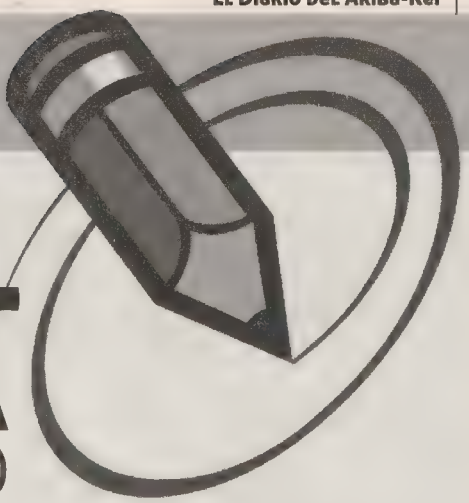
Este es el mundo de *Questionable Content*, un webcómic de **Jeph Jaques**, dibujante norteamericano nacido en Massachusets. Originalmente, comenzó siendo un cómic de chistes auto conclusivos, dedicados solamente a reírse un rato de las ocurrencias que podía pensar mientras trabajaba contestando teléfonos para un periódico de su ciudad. Comenzó subiendo nuevas tiras dos veces a la semana, luego tres días, y finalmente en el 2004 pudo renunciar a su trabajo para dedicarse de lleno a *Questionable Content*, que actualmente paga no sólo por su casa, sino también por todo lo que él y su esposa necesitan.

El cómic está lleno de humor negro, aunque toda vez que comenzó a actualizarse todos los días, inició lo que podría llamarse una historia más lineal, que gira entre la comedia, el drama, y la fantasía que provee el hecho de que todos los personajes tengan acceso a un robot personal. Para todos los fanáticos de la cultura del rock indie, es definitivamente la parada necesaria todos los días de la semana para divertirse un rato.

Lo puedes leer en **http://questionablecontent.net/**

TECNOLOGÍA

LIVEJOURNAL ...O MI VIDA EN PÚBLICO



LiVEJOURNAL

Las redes sociales siguen siendo parte diaria de nuestras vidas, sin exagerar podemos decir que difícilmente podríamos vivir ya sin ellas, primero porque se vuelven una adicción y en segunda instancia y la más importante porque tienen un lado funcional, no sólo es el entretenimiento que proporcionan sino que también sirven como mecanismos de información, quizá el más efectivo de ellos sea el twitter, pero antes de que siquiera twitter fuera una idea, y de que Facebook se convirtiera en el rey de las redes sociales, existió LiveJournal.

BREVE EXPLICACIÓN

LiveJournal, como su nombre lo indica, es un diario en línea que también puede fungir como periódico o medio de comunicación entre varios de sus usuarios, pero su característica principal es simple, como la de todas las redes sociales, mantener informado a todos los amigos sobre las actividades que se desarrollan. Básicamente LiveJorunal tiene mucho más perecido a un blog común y corriente que a una red social como MySpace o Facebook, pero la gran ventaja que otorga es que puede ser a la vez ambos, es decir, es un blog pero también es una red social, quizá aquí se haya su mayor mérito y por lo cual se volvió tan popular desde su creación.

EN EL PASADO

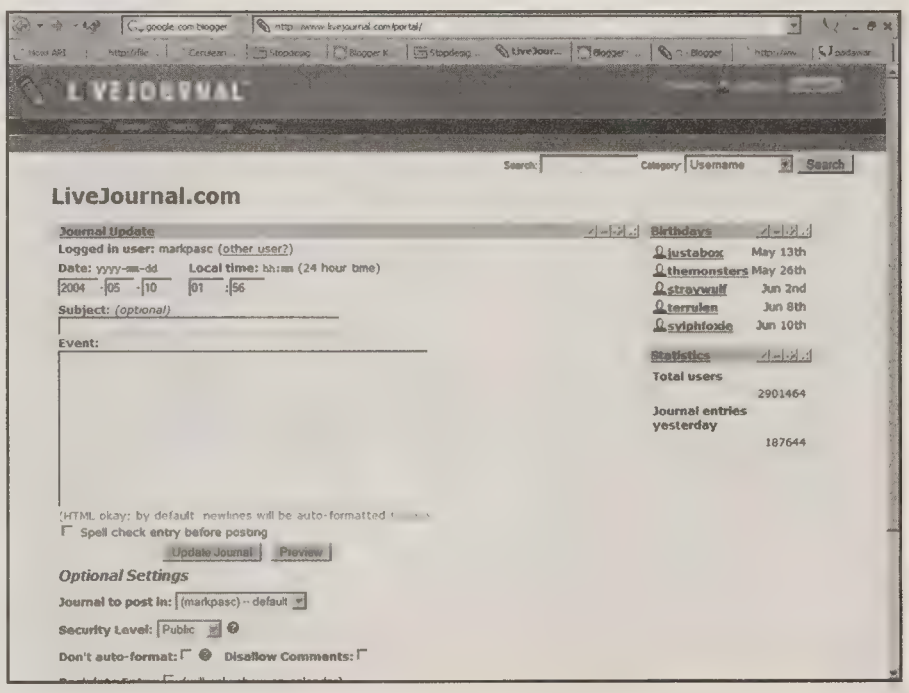
LiveJorunal apareció como tal en el año de 1999, y fue creado por **Brad Fitzpatrick** que tuvo la ocurrencia de querer mantenerse muy en contacto estrecho con todos sus conocidos dentro del área donde estudiaba la carrera de desarrollador de Software (como verán se trata de un cerebro en toda la extensión de la palabra, de un visionario de las redes sociales cuyo modelo ha sido imitado por muchos, pero sin mucho éxito). Al principio su invento se limitó al uso de pocos usuarios, pero al ver el verdadero potencial que tenía, decidió comercializarla a gran escala, primeramente en los Estados Unidos, donde a principios de siglos se volvió todo un suceso, cabe destacar que LiveJorurnal es un éxito regional, ya que fuera de la unión americana posee muy pocos usuarios, aún así los hay esparcidos por todo el orbe y México no es la excepción.

En el año 2005 y luego de haber hecho una fortuna, Brad Fitzpatrick decidió vender Livejorunal alegando que para él, el sitio requería de una persona de 24 hrs, que era un trabajo de tiempo completo al cual no quería dedicarle tanto, ya que estaba más interesado en desarrollar nuevos programas y aplicaciones.

EN LA ACTUALIDAD

Pese a su venta, LiveJournal continuó creciendo y expandiendo sus horizontes, que hoy en día se pueden contar en millones de usuarios que diariamente actualizan su perfil para poder estar en contacto con sus amigos. Respecto a cómo funciona LiveJorunal, es muy sencillo, sólo basta con registrarse, llenar unos datos y crear una cuenta en la página del sitio y después todo es cocer y cantar, cada quien personaliza y postea lo que le venga en gana, además de agregar a gente que tenga gustos y afilones en común, como suele suceder en la mayor parte de las redes sociales.

El éxito de Livejorunal ha sido tal que incluso se han creado otros sitios que buscan imitar su particular software de código abierto, algunos de estos nuevos sitios fueron creados por gente que alguna vez estuvo trabajando con la gente de LiveJorunal, sin embargo, han sido opacados por el nombre y la calidad de esta red social.

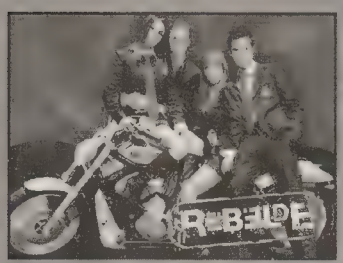


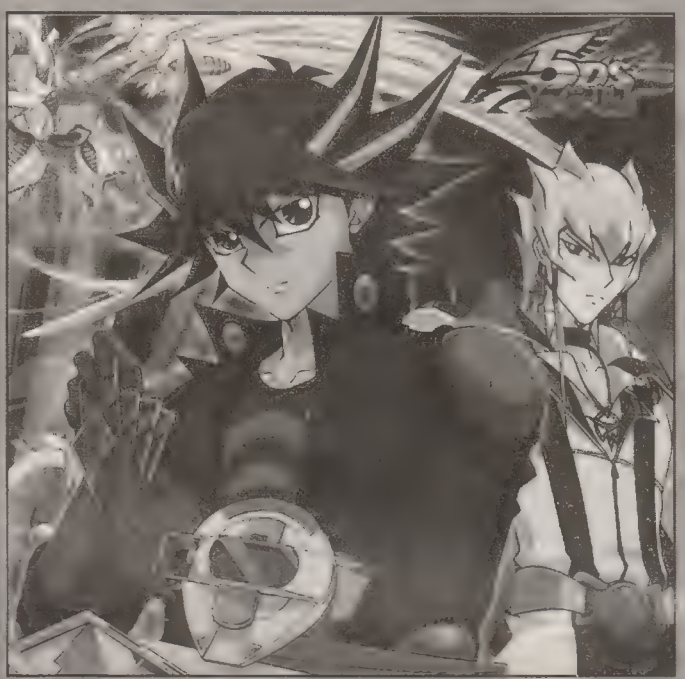
ENTRETENIMIENTO

LA TELEVISIÓN

Y SUS INFLUENCIAS

Por Aurea D. Fresiene





Seré sincera, yo casi no veo tele por lo cual hay muchas cosas que me son ajenas a la cultura popular. Sin embargo, trabajando para una revista de animación japonesa me he enfrentado con la consagrada queja de que "la televisión corrompe a las masas" y cosas por el estilo. Pero, ¿es eso cierto?

No podemos negar que desde que la televisión irrumpiera en los hogares (allá por la década de los setenta), la gente en general no volvió a ser la misma. Por supuesto como persona que creció con el aparato en la sala de su casa, no puedo ni siquiera imaginarme cómo ha de haber sido tener que esperar digamos, las noticias, hasta que fueran publicadas o leídas en voz alta en el zócalo del pueblo, o bien saber de lo que sucedía en otros países por medios impresos. Sin embargo, la llegada del Internet me puede dar una idea de cómo ha de haber sido este proceso en el que la gente estaba mucho más distanciada entre sí y cómo súbitamente lugares lejanos o situaciones ajenas podían ser 'observados' en el momento preciso sin siquiera salir de la casa.

La televisión ha sido uno de los medios masivos más influyentes de los últimos 50 años; para bien o para mal en el que el primer contacto con el mundo, desde la seguridad de nuestra casa, se hacía por medio del aparato y en el que muchas cosas antes no aceptadas comenzaron a volverse un estándar en la sociedad.

Actualmente es imposible prender la televisión sin que un programa (sea live action o serie animada) contenga temas 'subidos de tono', ya sea sexuales o violencia que parecieron permearse a todo tipo de programación sin importar la audiencia a la que fuera dirigida. No pasó mucho tiempo para que el aparato pasara de ser un medio de comunicación masiva a un medio de entretenimiento y así mismo a ser una herramienta de manipulación donde para bien o para mal, si no se tenía la guía correcta, uno podía mal interpretar las cosas vistas en los canales como parte de la realidad que se vivía en las calles de la ciudad en las que vivíamos.

Los jóvenes de hoy en día (y por qué no decir, los adultos) en mucha medida creen que el mundo que se muestra en el televisor es lo que rige su realidad. No importa si están en países lejanos, gracias a este medio –por mencionar un ejemplo- los niños de Australia cada vez que son apresados exigen que se les lean sus derechos, porque así lo muestran las series norteamericanas (sin importar que en este continente no existe eso, legalmente hablando) o bien los niños por seguir el ejemplo de lo que les muestran las caricaturas tratan de volar o bien como Super Man o de enterarse como Gara (*Naruto*) causando terribles desgracias en el proceso.

La gente por supuesto culpa a la televisión, por lo que muestra gracias a la demanda de su audiencia, por los crímenes cometidos en su nombre, o bien de que gracias al aparato la gente ya no quiere estar un momento despegado del mismo, caminando o bien entreteniéndose con su familia de otra manera que no sea tal y como lo dicta tal o cual canal de televisión.

Piras casi de corte funerario han sido organizadas para deshacerse de juguetes que representan personajes de televisión y el doble estándar parece ser algo que todo el tiempo está presente como parte del entretenimiento masivo. Es decir, sí puedo sacar en mis novelas del canal dos gente matándose unas a otras, pero que lo saquen en una caricatura, es casi prohibitivo.

La televisión está lejos de llegar a su fin porque las personas siempre tendremos la necesidad de estar comunicadas y 'conectadas' para bien o para mal. ¿Qué hacer entonces? Se me viene a la mente una caricatura de Disney donde los carros son enjuiciados por los desmanes que ocasionaron a la humanidad y que al final son absueltos cuando el fiscal puntualiza quién conduce en realidad el vehículo. La televisión es simplemente un aparato y el que tiene el poder de apagar o prender el interruptor somos nosotros.

NOTAS DE TV

SOY TU FAN
SERIE CON MANUFACTURA MEXICANA

Por Daniel Rojas

Las series cobraron una importancia increíble dentro de los menús televisivos de 10 años a la fecha, países como Estados Unidos, Canadá, Reino Unido y alguno que otro más encontraron una mina de oro en estos formatos de programas de entretenimiento. México apenas está explorando este tipo de programas con muy buena respuesta, una de las nuevas series de manufactura nacional se llama *Soy tu fan.*

Soy tu fan es una serie mexicana transmitida por Canal 11, a diferencia de las otras dos producciones anteriores que el mismo canal lanzó, nos referimos a *XY* y *Bienes raíces*, *Soy tu fan* está basada en un programa que tuvo mucho éxito hace algunos años en Argentina.

La serie es básicamente una comedia romántica por decirlo de un modo, que involucra a dos protagonistas centrales: Karla García, que es interpretada por la actriz **Ana Claudia Talancón**, y Nicolás, a quien encarna **Martín Altomaro**. Estos dos singulares personajes se encuentran en un momento de sus vidas donde el amor les ha dado la espalda, a partir de esto se generan situaciones bastante chuscas y comprometedoras que los llevarán a entrelazar sus vidas.

Lo atractivo de ésta como de las otras series que en los últimos dos años ha presentado el Canal 11 es que manejan guiones e historias inteligentes, desparpajadas por momentos con manejo de lenguaje muy citadino. *Soy tu fan* se presenta pues como una opción diferente a todo lo que hemos visto en la televisión mexicana en tiempos recientes. Se transmite desde el pasado mes de abril los miércoles por Canal 11 a las 10:30 de la noche, por lo pronto, cuenta sólo con una temporada, pero seguramente con la amenaza de seguir creando más capítulos.

MR. BEAN

Por Menfi

Durante su estancia en la Universidad Oxford, el actor **Rowan Atkinson** creó un personaje que en esencia era "un niño en el cuerpo de un adulto", se destacaba por resolver los problemas más obvios de maneras absurdas. Atkinson utilizaba la comedia física, no había diálogos extensos, únicamente se intervenía si era necesario, era posible leer las acciones que rememoraban al cine mudo, pues recurría a dinámicas cotidianas.

En el festival canadiense Just for Laughs de 1987, Atkinson presentó su personaje, la audiencia hablaba inglés y francés, aunque la improvisación carecía de parlamentos obtuvo una cálida recepción y fue totalmente comprensible para el público.

El 1° de Enero de 1990, el canal inglés ITV comenzó la transmisión del proyecto de Atkinson, durante la producción el nombre de la serie aún no estaba definido, finalmente fue titulada como *Mr. Bean*, conformada por 14 episodios, concluyó el 15 de noviembre de 1995. Dos años después de su lanzamiento, se colocó entre los tres programas de televisión más populares de Reino Unido.

El primer episodio ganó el Golden Rose, en 1991 la serie obtuvo el Rose d´Or, además algunos episodios fueron nominados en diversas categorías del BAFTA, siendo Atkinson parte de la terna de Mejor Interpretación en tres años consecutivos; el premio noruego Tidleg Saedavgang se otorgó a *Mr.Bean* como Mejor Serie Extranjera de Humor. Actualmente se transmite en 200 lugares del mundo y ha inspirado dos películas, la primera en 1997, la segunda en 2007 y una serie animada del 2002.

La secuencia inicial muestra un rayo de luz y la caída de un hombre en las calles de Londres, sugiriendo que Mr. Bean es un Alien, lo cual justifica sus futuras reacciones y su forma de ser, esta propuesta es tan divertida que te la recomendamos ampliamente.

CONTEO

5 MEJORES SERIES DE CRIMEN EN LA TELEVISIÓN (DE LA ACTUALIDAD)

Por Adalisa Zárate

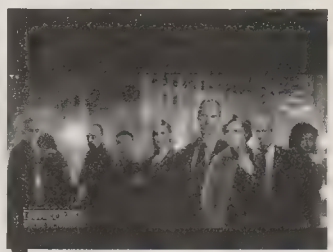
Admitámoslo, por mucho que queramos que el crimen desaparezca de la vida real, nos fascina verlo en la televisión. Tanto las series que siguen a los carismáticos ladrones como *White collar*, como las que siguen a los detectives, digamos, como *Monk*, se han vuelto obligatorias en la televisión, y como hay muchas para elegir, aquí te damos un top cinco de las mejores que podemos ver actualmente en televisión.

5.- Dexter (2006, 48 episodios). Una de las cosas que la televisión nos ha enseñado es que los asesinos seriales tienden a especializarse en un tipo particular de víctimas: mujeres, hombres, rubias, etcétera. Cada uno elige su "comida" y rara vez se desvía del patrón. Dexter Morgan, en ese aspecto, es un asesino serial con un apetito bastante curioso: se dedica a matar exclusivamente asesinos que se han escapado de la justicia. ¿Cómo los encuentra? Simple, en su trabajo, ya que de día, Dexter es uno de los mejores analistas de sangre del Departamento de Policía de Miami. Dado que la serie lleva cuatro temporadas y sus compañeros aún no se dan cuenta de que Dexter es un asesino, uno puede dudar de la capacidad del departamento, pero en realidad es porque Dexter es, con el perdón de Wolverine, el mejor en su profesión.

4.- Criminal Minds (2005, 114 episodios). Siguiendo con los asesinos seriales, sólo que esta vez del lado de quienes tienen que atraparlos, tenemos la serie de NBC, *Criminal Minds*. En esta serie conocemos nada menos que a una de las unidades de análisis de comportamiento humano que trabajan para el FBI en Quantico, quienes se dedican a hacer perfiles de los criminales más peligrosos de Estados Unidos, y, por lo menos en un episodio, hasta de México. La serie lleva a la fecha cinco temporadas, y un spin off, mostrando cada vez crímenes más increíbles y espeluznantes, pero eso sí, manteniendo a la audiencia pegada a sus televisores.

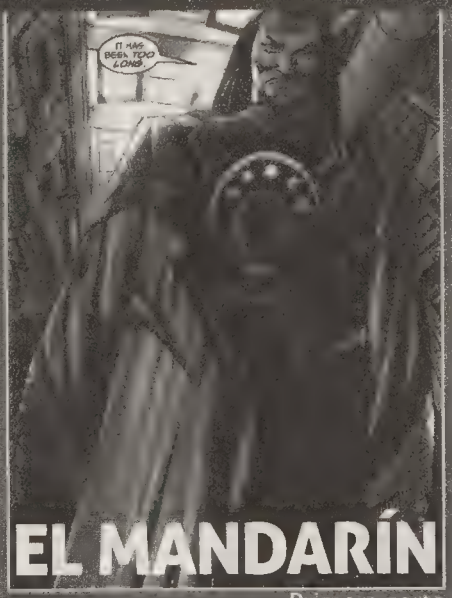
3.- Bones (2005, 106 episodios). Una de las constantes de los programas de crimen es la dificultad de identificar a una víctima cuando el asesino tuvo a bien dejarla desnuda o sin una cartera disponible. Pero *Bones* lleva esto al extremo ya que en esta serie de investigación, si bien las víctimas están más o menos completas, rara vez tienen suficiente carne como para incluso sacar muestras de DNA. Es aquí donde el equipo de forenses del Instituto Jeffersoniano, guiado por la Dra. Temperance Brennan, eminencia de la antropología forense, ayudan al agente del FBI Seeley Booth a descubrir la identidad de las víctimas y por tanto, de sus asesinos.

2.- CSI (2000, 229 episodios de la primera serie). Hablar de *CSI* es hablar de la franquicia, porque debemos incluir también *CSI: NY* y *CSI: Miami*. Es una de las pocas series televisivas que tiene el extraño "honor" de ser una de las pocas series que ha causado grandes problemas en el proceso jurídico norteamericano, no porque los criminales imiten lo que ven en la serie, sino porque los jurados esperan que la evidencia forense recopilada por los policías sea tan exacta como la que han visto por televisión. La serie original era liderada por **William Petersen** en el papel de Gil Grissom, aunque ahora le cedió el lugar a **Laurence Fishburne** como el Dr. Raymond Langston.



1.- La Ley y el Orden SVU (1999, 248 episodios). Si bien toda la franquicia de *La ley y el orden* es excelente, tras la reciente cancelación de la serie original no nos queda más que darle la corona a la *Unidad de Víctimas Especiales*. Esta serie se dedica a los crímenes sexuales, aunque en ocasiones también se dedican a defender a cualquier víctima especial, cosa que ha incluido hasta a animales.

MONOS Y MONITOS



EL MANDARÍN

Primera parte

Nació en un pueblo sin nombre en China continental antes de la revolución comunista. Sus padres murieron después de que él nació y fue criado por su tía paterna que estaba resentida contra el mundo. Ella lo crió con esa filosofía y esa actitud contra el mundo. Ella invirtió todos los recursos familiares para la formación de este niño de forma obsesiva y más en las cuestiones como la ciencia y el combate. Con tan terrible deuda encima, fue insostenible la mansión y fueron desalojados, ampliando aún más el resentimiento de este joven ya amargado.

Con la esperanza de encontrar la forma de vengarse de la civilización que lo había despojado de lo que tenía, el Mandarín exploró el "Valle de los Espíritus", lugar prohibido, donde nadie se había atrevido a poner un pie durante siglos. En ese lugar encontró el esqueleto y nave de Axonn-Karr, un dragón del planeta Maklu-4, que había venido a la Tierra hace siglos. En los años siguientes, el Mandarín estudió el Makluan, ciencia que estaba abovedada en la nave espacial del dragón hasta dominarla. Aprendió a utilizar los 10 anillos que encontró en la nave que, al parecer, era su fuente de propulsión, entre otras muchas cosas más. Con tal poder y conocimiento el mandarín se convirtió en un conquistador y subyugó a los pueblos de todo el valle, y a través de su ciencia avanzada se convirtió rápidamente en un poder que ni siquiera el ejército chino podría desafiar.

Con los años, ha intentado poner a las naciones en contra. Entre sus primeros planes figura el sabotaje y el robo de los misiles estadounidenses y aviones, construidos por Tony Stark, quien en más de una ocasión ha frenado sus intentos de perjudicar al mundo y su imagen. Iron Man pronto se convirtió en el principal obstáculo del mandarín.

MILO MANARA: BENDITO ENTRE LAS MUJERES

Por Aurea D. Freniere

Definitivamente el cómic erótico europeo no sería lo mismo sin **Milo Manara**. Si bien no es el único autor de este género, sí es uno de los más representativos que hasta la fecha sigue siendo prolífico en el medio.

Como muchos autores Europeos, el Sr. Manara (quien nació el 12 de septiembre de 1945 – bajo el nombre de **Maurilio Manara**) se dedicó primero a sus estudios formales de arquitectura y pintura. Años más tarde, durante 1969 llevó a cabo su primer publicación en la revista *Genius* como parte del proyecto impreso de *Krimial* y *Satanik*.

Más tarde, ya en la década de los setenta se puso a trabajar como ilustrador para la revista *Terror*, y es aquí cuando comenzó a explorar el género que lo haría famoso, con la serie de corte erótico llamada *Jolanda de Almaviva*, escrita por **Francisco Rubino** y publicado por la editorial Erregi.

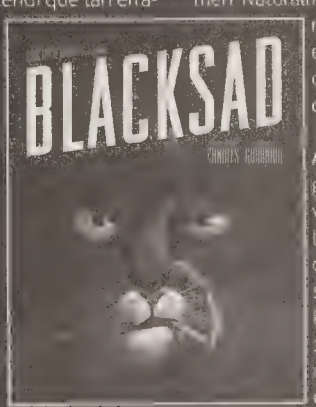
Fue también en este periodo donde creó las primeras historias centradas en dos personajes llamados HP (iniciales de un gran amigo del autor: **Hugo Pratt**) y Giuseppe Bergman lo que lo colocó en un buen lugar en el medio, dándole la oportunidad de trabajar incluso con **Federico Fellini**. Sin embargo, quizá lo más característico de sus trabajos son sus mujeres (en especial un personaje llamado Miel) con las que creó un sinnúmero de historias de corte – por supuesto- erótico.

Aunque sus trabajos comenzaron a ser traducidos en la década de los ochenta (más por parte de la revista *Heavy Metal*), no pasó mucho tiempo para que Manara se consolidara como una de las figuras más importantes del noveno arte que Italia ha exportado. Un artista que en definitiva no puedes dejar de conocer.

BLACKSAD

Por Aurea D. Freniere

Algo que no me gusta ni por asomo, son los antropomórficos. Sin embargo cuando tuve la suerte de leer un cómic de **Juanjo Guarnido**, entendí qué tan errada estaba.



Dicho cómic se llamaba *Blacksad* (escrito por **Juan Diaz Canales**), publicado por una editorial francesa llamada Dargaud y quienes esperaban con este título poder abordar una industria de una manera un poco más seria –y de manera un tanto satírica- el género del Blacknoir.

Aunque este comic se compone de varios volúmenes (formato europeo), sus historias son auto-conclusivas en las que se nos narra las aventuras de Blacksad, un detective antropomórfico –felino- cuyo título de lanzamiento (*De Entre las Sombras -2000*) se enfoca en el origen del personaje, ubicado además en Estados Unidos durante los últimos años de la década de los cincuenta.

En este se nos muestra su torrido romance con la aspirante a actriz Natasha, quien es súbitamente asesinada y por lo cual llaman a Blacksad para averiguar el misterio detrás de este horroroso crímen. Naturalmente y como el género así lo demanda, el comic es narrado en voz en off –en parte- y llevado gráficamente hasta sus últimas consecuencias.

A pesar de que el proyecto iba dirigido a los franceses (pues estos obviamente tienen apreció por todo lo que incluya el género Noir), el cómic se hizo mundialmente famoso, siendo traducido a más de 15 lenguajes al rededor del mundo, siendo además merecedor de varios premios prestigiosos de la industria. De verdad vale mucho la pena leerlo, pues no sólo es un logro del noveno arte como tal, sino también una muestra más de que el cómic no sólo es un montón de dibujitos para pasar el rato, sino un arte serio que puede abordar cualquier tema que se proponga.

10 COSAS QUE UN OTAKU DEBE HACER ANTES DE MORIR

POR LUISA DUARTE

30 Mantener un sitio Web sobre tu serie favorita, que sea más que una simple galería de imágenes. Incluir mínimo la lista de episodios, con sus respectivas descripciones, el cast en todos los idiomas en que ha sido doblado, la letra del opening, del ending, fanfics y un foro para discutir aquellas locas teorías que se nos ocurran acerca del final de la misma, así como: ¿exactamente qué paso al final de *Cowboy Bebop*? o si Endymion le hubiera hecho caso a su doncella, ¿hubiera existido la Reina Beryl?

29 Hacer un doujinshi de tu serie favorita. No importa si tienes un talento nulo para el dibujo, siempre puedes conseguir un amigo que te ayude con esa parte. El chiste es demostrar tu amor absoluto por la serie de tu elección, ya sea en una historia original, o tal vez algo más picante como digamos una tierna historia shojo ai o shonen ai. ¿Que no te gustó el final de *Fullmetal Alchemist*? Bueno, para eso se inventaron los doujinshis, así que manos a la obra porque es el número 28 de la lista.

28 Organizar un Caramelldansen o un buen maratón de "Parapara" en la convención de tu elección. Puntos extras si logras convencer a los disfrazados de tu serie favorita de unirse a la locura, y definitivamente eres el campeón si puedes conseguir que más de 25 personas se unan, incluso si no conocen los pasos o la tonada de la canción de tu elección.

27 Ya que hablamos del Caramelldansen, pues por supuesto está el hacer tu propio video de Caramelldansen de la serie de tu elección. Y si el Caramelldansen ya es demasiado "viejo" para tus estándares, siempre está el Caparhina o cualquier otro video flash de tu preferencia. El chiste es hacerlo con tus propias manos o de perdida con tu propio programa de Flash, pues gracias a la gran cantidad de tutoriales que puedes encontrar de cómo hacerlos, no se necesita el ser un experto en dibujo para lograrlo.

26 Participar en un juego de rol internacional de anime, vía MSN, foros, o Skype, a tu elección. Puede ser uno "oficial" como el que se hizo de *Sailor Moon*, o la sencillez de simplemente escribir como si fueras el personaje de tu elección, pero definitivamente debes intentarlo. Es divertido y por supuesto, demuestras que eres un gran fan si puedes mantenerte "en personaje" durante más de dos mensajes.

25 Organizar un intercambio de series, episodios y merchandising de tus series favoritas con otros fans. Puede ser en tu ciudad , o tal vez en un nivel más internacional usando paquetería un poco más compleja, pero eso te ayuda a conocer nuevas historias, nuevos amigos y demostrar que definitivamente eres un akibakei de hueso colorado porque ¿quién más organiza intercambios de anime?

24 Convencer a tu familia de permitirte poner decoraciones de series de anime en el árbol de Navidad. Puntos extras si puedes hacer galletas con la forma de los Ángeles de *Evangelion* y usarlas como decoración o regalos a tus amigos. Esto también cuenta con las decoraciones de cualquier celebración, pero sabemos que el reto más rudo va a ser el árbol navideño, ¿verdad?

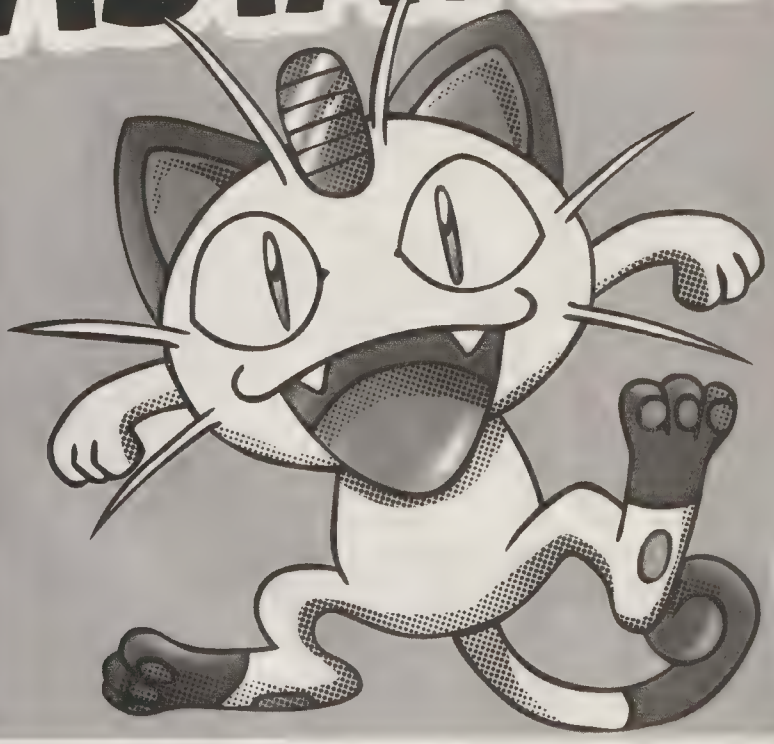
23 Ponerle a tus mascotas nombres de personajes de anime. Desde un hámster que se llame Hamtaro, hasta ser más original y ponerle a tu perrito chihuahua Mazinger Z o Gundam para que se sienta más grande.

22 Hacer un AMV de tu serie favorita con tu canción favorita de anime. Porque es divertido mezclar tus gustos en un sólo producto.

21 Participar en un concurso de Karaoke cantando una canción de anime en japonés, sin equivocarte en la pronunciación.

ENTREVISTA A...

POR SANDY BELLE



Hola, mis queridos amigos, florecitas y corazoncitos, me da muchísimo gusto poderlos encontrar de nueva cuenta para esta entrevista, compartiendo con ustedes a mis invitados. En esta ocasión platicaremos con un personaje muy especial que ha tenido una vida de circo, glamour y muchos logros, pero para poder entender todo tenemos también con nosotros un chico que puede comunicarse tanto con animales como con personas.

Bueno, amorcitos, como invitado especial en directo para que esto se vea fluido: Meowth del equipo Rocket. Gracias por tu apoyo, gatito adorado (gracias Sandy, ya estamos en línea) Y como invitado especial, un monito que nos contará el todo de su vida: Corazón Alegre 2°.

-Hola, hermosura de la creación, cuéntanos cómo ha sido tu vida en estos días de glamour.

-Todo comenzó muy bonito, era pura felicidad, ganábamos buen dinero y nos divertíamos con el señor Vitalis, pero todo fue cambiando, todo se volvió turbio cuando regresó ese niño.

-¿Te refieres a Remy? Hermosura, sabes, no eres el único que habla mal de ese muchacho.

-Supe que fue encerrado con otros niños y fue separado de la banda, ahí me contrató el señor Vitalis, y todo iba muy bien, pero de alguna forma el chico se libró y regresó con nosotros. Todo fue empeorando, las ganancias eran bajas, la comida no rendía y aunque el muchacho sabía lo que hacía con su arpa, no podíamos hacer más, sencillamente traía mala suerte.

-¡Ay! Pero qué barbaridad. Y el señor Vitalis ¿qué dijo?

-Siempre defendió al chico a pesar de que Dulche, y otros dos perros murieron por la mala suerte del muchacho, yo estuve a punto de ser el próximo pero el señor Vitalis pudo rescatarme, no así consigo mismo que después de un tiempo el viejecito murió congelado por culpa del muchacho.

-De verdad que es increíble la ola de catástrofes que trae el chico, sólo me resta agradecerte tu tiempo y que te cuides mucho, bebé hermoso, pues con ese chico no se sabe.

Aquí producción, me desconecto, pues un chico viene para acá y tiene toda la pinta de ser el niño mala suerte, mejor prevengo, adiós.

-Meowth, gatito cobarde. Bueno, corazoncito alegre, mil gracias y nos vemos, yo también salgo huyendo no vaya siendo de malas.

-Uuu aa yyyy ua uauau ay ay ay ay ay. ¡No me dejen aquí! ¡Viene por mí, soy el siguiente yo lo sé, lo siento, ayuda por favor!

Hasta la próxima, corazoncitos y maripositas, estamos en contacto, besitos.

OCIO

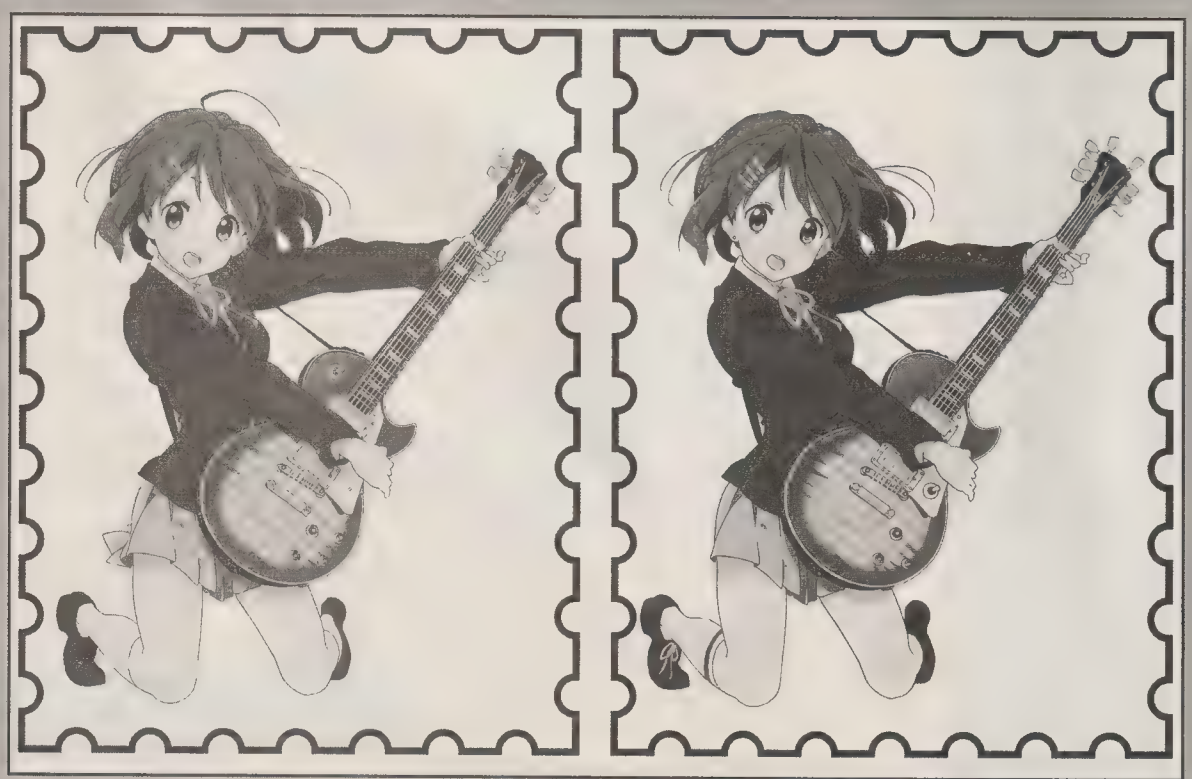
SOPA DE LETRAS

Ouran High School, Haruhi, Tamaki, Kyoya, Hikaru, Kaoru, Honey, Mori, Renge, Umehito, Ritsu, Kanako, Shiro, Ayame, Reiko, Zuka Club, Ryoji, Kotoko, Yuzuru

O	U	R	A	N	H	I	G	H	B	U	L	C	A	K	U	Z	S	C	H
U	N	E	Y	Y	M	O	R	Y	R	E	N	G	H	E	U	M	E	H	O
R	Y	O	J	E	I	K	O	T	R	O	K	O	Y	U	Z	N	R	I	O
A	R	K	Y	N	O	Y	A	H	Y	I	K	A	R	U	K	N	U	T	U
N	B	I	H	O	I	T	O	K	O	T	O	K	O	R	A	A	R	O	M
H	A	R	U	H	I	O	Z	U	J	K	A	C	C	R	I	O	U	R	E
I	U	K	E	K	K	H	I	G	I	H	S	C	U	U	T	R	Z	I	H
G	L	A	N	I	A	Y	A	M	A	K	M	O	R	I	S	U	U	T	I
H	C	M	A	E	M	O	O	I	K	A	I	O	H	L	U	H	Y	S	T
S	A	A	R	R	A	T	U	Y	U	R	A	K	U	U	K	O	U	E	O
C	K	T	U	E	T	R	U	R	A	K	I	H	O	R	A	A	O	Y	I
H	U	I	O	M	N	A	I	H	A	Y	O	Y	O	B	A	Y	U	K	L
O	Z	H	M	A	U	N	H	S	O	U	R	A	N	R	N	A	R	A	H
O	O	U	U	S	A	H	U	H	R	A	H	E	L	Y	A	M	A	N	A
L	K	R	T	Y	O	I	R	I	U	O	I	G	J	O	K	E	N	A	R
O	I	E	U	A	G	O	R	O	R	I	H	N	S	O	E	N	H	K	U
H	R	A	R	G	N	H	E	O	R	I	R	E	O	M	Y	E	I	H	H
U	E	A	H	L	O	S	O	H	C	S	H	R	E	I	K	O	G	O	Y
R	R	E	M	A	K	A	N	A	K	O	Y	A	U	Y	R	I	H	S	T
O	A	K	U	H	R	A	K	I	H	A	I	O	I	K	I	K	A	M	A

ACTIVIDAD

ENCUENTRA LAS 15 DIFERENCIAS



EL CONSUMO EN JAPÓN

DIFÍCIL RESURRECCIÓN

Por Ernesto Olicón

Año 1999. Japón esta concluyendo un siglo de duras y difíciles transformaciones. En la última década se ha consolidado como potencia económica. Su industria alcanza niveles multimillonarios y globales. Sus productos se venden en México, Nigeria, Australia o Andorra por millones. Sin embargo, su bolsa de valores cae en picada. La producción y las ganancias han podid [illegible] ner a unos cuantos, pero el mercad [illegible] se desmorona porque, finalmente, [illegible] mía de Japón es tan especial que se da el lujo de no consumir mucho de lo que se produce afuera. Tal desequilibrio provoca un caos en el mercado que produce despi [illegible] tiempo que cond [illegible] desempleo.

[illegible] una fuerte crisis económica. El mercado europeo se derrumba, mientras Estados Unidos intenta salir a flote. Pero, pese a los pronósticos, Japón se mantiene estable, con dificultad pero sin mayores contratiempos que sean causados por el tsunami de quiebres. De hecho, la única problemática [illegible]

[illegible] los más jóvenes ya tienen trabajo. El sistema social de la lealtad máxima y el trabajo duro [illegible] rece y junto con él viene el efectivo [illegible]

Con esos datos puede explicarse la recuperación que ha tenido el sistema de consumo ja- [illegible] que simulan ser leche materna, hasta toda la mercancía del anime que más nos guste.

También ese gusto los lleva a realizar otras [illegible] iento mueve billetes a [illegible]

[illegible] Sencillo. Pongamos, por decir algo, que hace [illegible] bajador japonés se lle- [illegible] ente 10 mil pesos. Ese dinero significa 10 mil pesos de ganancia repartidos entre todos los productos y servicios que su familia consume. Y ese dinero, por tanto, se mueve en todo Japón.

[illegible] la empresa de ese mis- [illegible] vertir en el extranjero y ha cuidado todo para vender bien en el interior de Japón. ¿Qué ocurre? Tiene un poco más de dinero para pagar a sus empleados. El mismo trabajador ya no gana 10, sino 15 mil pesos. Los mismos que se reparten en todo Japón, llegando ese dinero incluso a sitios turísticos mexicanos. Ese aumento multiplica- [illegible] or los millones de trabajadores en las is- [illegible] permite comprender porqué hay cada vez más dinero en Japón.

[illegible] empresas, no obstante, les hace falta re- [illegible] sar el mercado externo para salvarse com- [illegible] etamente, ya que sus ventas en América [illegible] Europa aún no se recuperan. Otras, como las editoriales, sufren el paso de la tecnología y el gusto de las nuevas generaciones por leer en pantalla y no en papel. Sin embargo, [illegible] nto ha ido salvando, a [illegible] o, a una nación que has- [illegible] ¿Algún día la generación perdida tendrá su redención?

CULTURA

Notas Culturales

Por Mónica Uribe

LA JUGADORA DE GO MÁS JOVEN

El *Go* es un juego típico de Japón que se juega usando fichas de colores blanco y rojo sobre un tablero cuadriculado, como todo juego, tiene su propio lenguaje y frases con varios significados, algunas con cierto tono místico. Seguidores y practicantes de este deporte hay muchos, al punto que hay revistas y mangas especializados y hasta una liga profesional de jugadores. El domingo 24 de mayo, en la ronda preliminar de la edición 20 del torneo Ryusei de *Go*, hizo su debut la practicante más joven de este deporte: **Rina Fujisawa**, de 11 años quien en febrero pasó el examen para convertirse en una jugadora profesional con el grado de primer dan.

Su debut oficial fue contra **Mitsunari Horimoto**, de 20 que se llevó a cabo en el Nihon Ki-in en Chiyoda, en Tokio, Fujisawa comenzó el juego moviendo sus piezas de una manera agresiva, pero a la mitad cometió un error crucial y como ella mismo dijo "desde entonces todo se vino para abajo, fue decepcionante, espero ganar la siguiente vez". Su rival, Horimoto, la elogió con las siguientes palabras "ella es una rival fuerte".

Fujisawa viene de una familia de profesionales, su padre es un jugador de octavo dan y su abuelo, **Hideyuki Fujisawa**, poseía el título de ganador del Kisei.

YOKOHAMA SE VISTE DE TRES COLORES

El puerto de Yokohama siempre ha tenido mucho contacto con otras culturas y tiene una gran cantidad de festivales y eventos; siguiendo esta tradición, el mes de junio Yokohama se viste con los colores de la bandera de Francia, en donde se llevan a cabo diversas muestras de arte, cine, música y danza, además, los más renombrados restaurantes presentarán menús exclusivos inspirados en la gastronomía francesa. Los eventos son organizados por el gobierno, el ministerio de cultura y la academia Yokohama Nichi-Futsu Gakuin.

UNA VISITA POR JAPÓN

Por Los Elric

La belleza de un país nos ha hecho estar en él durante varios meses, tanto que vamos para años, conociendo, amando y vibrando con el esplendor de esta cultura, sus leyendas, su modo de vivir y de pensar. Además de las diversas formas de entretenimiento que podemos encontrar en este sitio. Ahora nos encontramos en Akita, una de las ciudades más cercanas a la capital de país y sin duda una de las más bellas de todo Japón.

Mi querido bote de tuercas es más elocuente cada día, pero sin duda estar en un sitio como este es inspirador, teniendo un misticismo y una magia que hace que todo sea tan diferente desde el punto de vista del visitante.

En esta ocasión me toca a mí anunciar la feria que se celebra el 3 de marzo en este sitio, pues se trata de una tradición heredada de mi país: China. Este es el festival de las muñecas o Hinamatsuri en donde se honra con flores de durazno, pasteles de arroz, sake y obviamente muñecas, la felicidad y crecimiento de las niñas en la ciudad. Esta tradición fue adoptada durante la era Edo, al pedir por el perdón de los pecados y la purificación de la mala fortuna durante esta fecha. Pues al finalizar el festival, las muñecas eran ofrecidas al río para estos fines, cosa que se sigue haciendo hasta la fecha, pero en Japón. Esa es una tradición hermosa Shampoo, una herencia sin precedentes, así como también es sin precedentes el lago Tazawako, un hermoso lugar con el agua del color del zafiro que en ningún otro punto del mundo se puede observar, además de estar ubicado en el cráter de un volcán, lo cual hace de este lugar algo mágico. Este espacio, ahora rodeado por montañas y cabañas de madera, ofrece una vista espectacular de 30 metros de profundidad por la claridad del agua, además de un color hermoso.

Se dice que hace milenios, una mujer de nombre **Tatsuko** oró durante 100 días con sus noches pidiendo la juventud eterna, pero el dios la engañó por su banalidad y le dijo que bebiera de las aguas en donde desemboca el río, convirtiéndola en un dragón el cual mora al fondo del lago.

Qué impresionantes leyendas, sin duda algo digno de este lugar tan hermoso, pero bueno, seguimos en contacto pues este lugar todavía tiene mucho qué ofrecernos, nos vemos pronto.

Elric e invitada fuera.

Conexión... emocionada.

LIBROS

DÉJÁ DEAD

Por Adalisa Zárate

En un monasterio abandonado es posible encontrar cosas sorprendentes, pero cuando un cuerpo desmembrado aparece envuelto en plástico, y sus restos están demasiado descompuestos como para que una autopsia revele la identidad de la occisa, es necesario optar por medidas más drásticas. Es entonces cuando la policía se ve obligada a llamar a la Dra. Temperance Brennan, Tempe para sus amigos, para identificar el cuerpo a pesar de que no tienen una cabeza o extremidades que ayuden en la tarea. Pero la Dra. Brennan es la mejor antropóloga forense de Canadá, por lo que lo que para muchos son sólo huesos, para ella son las pistas necesarias para encontrar la identidad de la mujer.

Pero lo que parece un caso aislado pronto se vuelve parte de un patrón. La Dra. Brennan recuerda que un año antes, una chica de 16 años llamada Chantale Trottier fue encontrada de la misma forma, desmembrada en bolsas de plástico. Y cuando un tercer cuerpo es descubierto en la misma situación, es cuando la Doctora se da cuenta de que están enfrentándose a un asesino en serie, y su mejor amiga, Gabby, está desaparecida por lo que bien podría ser la próxima víctima del cruel desconocido.

Déjá Dead es la primera novela de la antropóloga forense **Kathy Reichs**, y a pesar de que fue comparada muy desfavorablemente con **Patricia Cornwell**, autora de la serie de novelas de la forense Kay Scarpetta, es una novela de misterio envolvente y bastante interesante para los fanáticos del misterio. Eso sí, si uno es fanático de la serie *Bones* debe irse con cuidado porque a pesar de que la protagonista se llama igual y la serie fue basada en la vida de Kathy Reichs, esta Temprance Brennan es muy distinta a la que vemos en la pantalla chica y personajes como Seeley Booth o Angela no aparecen ni por accidente.

LAS VIDAS DE CHRISTOPHER CHANT

Por Aurea D. Freniere

Esta es la novela que abre la serie de cuentos aclamados de corte fantástico escritos por **Diana Wayne Jones** (autora de *El castillo vagabundo*) en la que pretende introducirnos a una serie de mundos mágicos conectados entre sí. En esta primera entrega nos narra la vida de (como el título lo indica) Christopher Chant. Más específicamente de las andanzas de su infancia, donde conocemos cómo fue crecer educado por padres que practican la magia y quienes, a diferencia de otros progenitores, su único interés en la vida es simple y sencillamente las artes ocultas.

Sin embargo, a diferencia de otros niños con problemas similares, Christopher es capaz de escapar la cruda realidad a través de sus sueños, los cuales más allá de exponerlo a ambigüedades subconscientes, lo transportan mágicamente a otros mundos. Por supuesto, como era de esperarse, dicha habilidad no es un misterio para nadie, no obstante al parecer, Christopher posee un talento único que le permite no sólo viajar entre dichos mundos, sino además traer consigo diversos objetos, lo que lo hace blanco de magos que poseen segundas intenciones, pues ven en él un medio perfecto para poner sus manos en objetos ilegales.

A pesar de que el libro conecta con otros tomos que abordan la interconexión de mundos en el universo que la autora ha llamado "La Crestomancía", éste puede leerse como volumen separado (si es que comenzó a leerse alguno otro), lo que hace de esta serie algo único de leer. Definitivamente no por nada la autora ha sido llamada la madre de la fantasía moderna, ¡y con justa razón!

Good Omens: The Nice and Accurate Prophecies of Agnes Nutter, Witch

Por Mónica Uribe

El ángel Arezhipale y el demonio Crowley han estado en la Tierra desde que Adán y Eva fueron expulsados del paraíso a causa de que Crowley hizo muy bien su trabajo. Ahora y como parte de sus órdenes, ambos tienen que "convencer" al anticristo que se una a uno u otro bando; mientras, los jinetes del Apocalipsis han comenzado a reunirse. El problema es que, ángel y demonio se han vuelto buenos amigos y les gusta mucho el planeta Tierra como para dejar que lo destruyan, aún si eso significa oponerse a sus jefes y reclutar a todos los humanos de los que pueden echar mano y escapar de sus respectivos bandos que están decididos a castigarlos.

Mientras tanto, gracias a una confusión, Adam, el anticristo, no es entregado al embajador de Estados Unidos como estaba planeado, sino que va a dar a un pueblo que el tiempo olvidó donde reúne a su propia pandilla de niños rebeldes, se acaba enamorando de una joven bruja y decide que el sabueso del infierno que le acaban de mandar es un perro faldero chistoso que se va a llamar Dog, además de que ha decidido que el fin del mundo no va con él y que si tiene que derrotar a los cuatro jinetes, pues a ver de a cómo les toca.

Todo esto mientras tratan de guiarse por el único libro que queda de las profecías de una bruja medio loca que parece ser la única persona que previó este evento desde hace dos siglos.

La inteligencia aguda y graciosa de **Pratchett**, junto con el denso y mórbido estilo de **Gaiman**, hacen de este libro un banquete literario para las mentes más exigentes.

PERCY JACKSON

THE LAST OLIMPIAN

Por Ofelia Estrada

Han pasado cinco años desde que Percy descubrió que es hijo de un dios, su cumpleaños número 16 ha llegado y con él una serie de eventos muy desafortunados. Además de que Cronos ha reunido un ejército de monstruos mitológicos para invadir el Olimpo, ha aparecido un nuevo oponente de nombre Tifón, al cual los dioses consideran más peligroso que al mismo Señor de los Titanes.

Los "Grandes" han decidido ir tras Tifón al oeste del mundo mortal y dejarle la tarea de cuidar el Olimpo a sus hijos, los semidioses. El centauro y la Sra. O'Leary se quedan a vigilar el campamento media sangre, mientras Percy, Anabeth, Thalia, Tyson y Grover vigilan la puerta del Olimpo de los ataques de hiperbóreas, lestrigones, dracaenaes, hyperones, entre otros monstruos mitológicos.

Pero el enemigo es demasiado fuerte, Percy descubre una forma de hacerse más poderoso, bañándose en el río Estigia, el cual le otorga la invencibilidad a excepción de una parte de su cuerpo.

Cronos y su ejército se internarán en los pasillos del Monte Olimpo, sacando uno a uno a nuestros héroes de combate y la profecía se realiza cuando por fin uno de ellos es poseído por Cronos y el desafortunado se suicida para acabar con el dios de una buena vez, acabando con la guerra y trayendo la paz al mundo. ¿Quién será el último Olímpico?, ¿quién morirá? y ¿cuál será la próxima nueva profecía revelada?

Éste libro es la quinta y última entrega de la saga *Percy Jackson*, publicada en el 2009 y que promete dar paso a una nueva saga de aventuras dónde Percy y sus amigos son más poderosos y donde quizá algunos de ellos son promovidos a dioses completos.

LECCIÓN 64
KANJI 9

漢字 かんじ KANJI

DESDE ESTA LECCIÓN PONGO LA PRONUNCIACIÓN DE JAPONÉS EN LETRA ROMANA PARA MIS LECTORES.

ÍNDICE

1. El orden de escritura de los caracteres kanji.
2. Nuevos 7 kanjis de KANJI BÁSICO: su lectura, pronunciación y significado.
3. Ejercicio: Nuevos 7 kanjis de KANJI BÁSICO
4. Respuesta.

1. LA ESCRITURA KANJI TIENE UNAS REGLAS ESTRICTAS Y REQUIERE UNA DISCIPLINA.

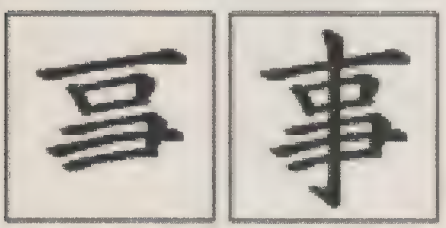
Un **kanji** debe escribirse en un cuadrado perfecto.

Aprender a escribir kanjis depende en gran medida de la atención que se preste al correcto orden de dibujo de los trazos de un kanji. Las reglas más importantes de trazado de caracteres kanji son:

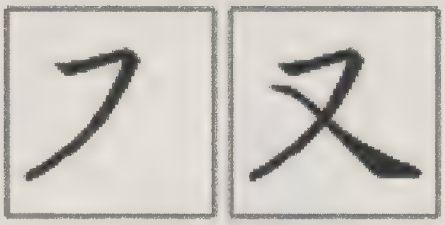
Regla primera: Arriba antes que abajo.

Regla segunda: Izquierda antes que derecha.

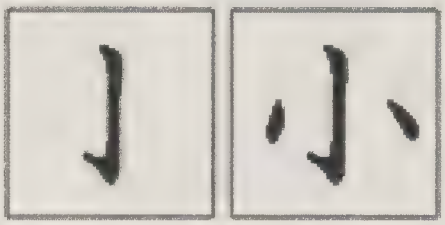
Regla tercera: Líneas horizontales antes que una línea que las cruza.



Regla cuarta: Líneas inclinadas hacia la derecha antes que líneas inclinadas hacia la izquierda cruzando las anteriores.

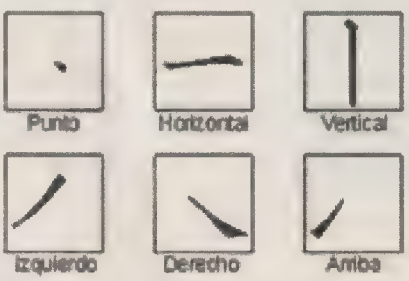


Regla quinta: Parte central antes que elementos simétricos a ella.



Regla sexta: Exterior antes que interior. Con la excepción de que la "caja" que contiene a otros trazos no se cierra hasta haber acabado la parte interior.

Se usan más de treinta tipos diferentes de trazos para representar los kanjis japoneses, pero hay seis que son reconocidos generalmente como básicos:



Los trazos compuestos se forman a partir de combinaciones de trazos básicos, y a menudo están unidos mediante un pequeño arco (el arco está marcado con una flecha).

Trazos compuestos. Ejemplo de algunos trazos compuestos usados en los caracteres kanji.

2. NUEVOS 7 KANJIS DE KANJI BÁSICO: SU LECTURA, PRONUNCIACIÓN Y SIGNIFICADO

Sus pronunciaciones y significados

しろ shiro blanco

白

おとこ otoko hombre

男

うえ ue arriba

上

した shita abajo

下

ひだり hidari izquerda

左

みぎ migi derecha

右

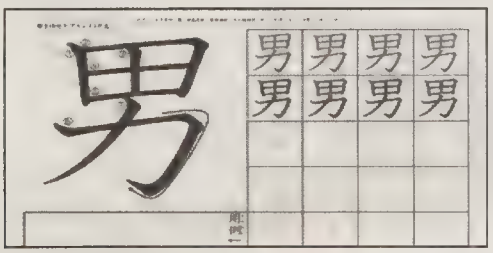
なか naka dentro,medio

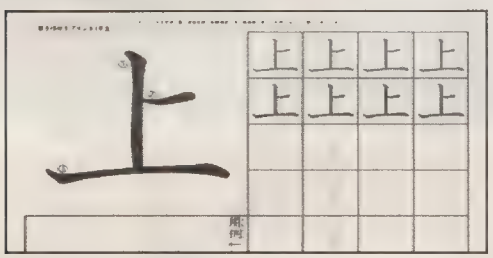
中

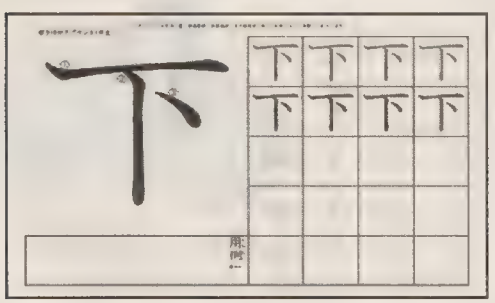
3. EJERCICIO : NUEVOS 7 KANJIS DE KANJI BÁSICO

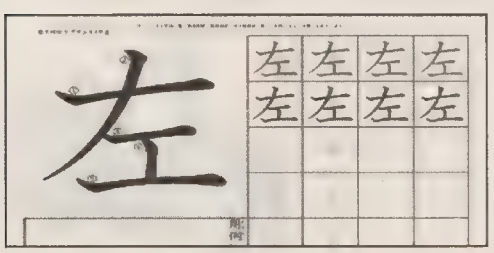
白白白白白白白白白_____
男男男男男男男男男_____
上上上上上上上上上_____
下下下下下下下下下_____
左左左左左左左左左_____
右右右右右右右右右_____
中中中中中中中中中_____

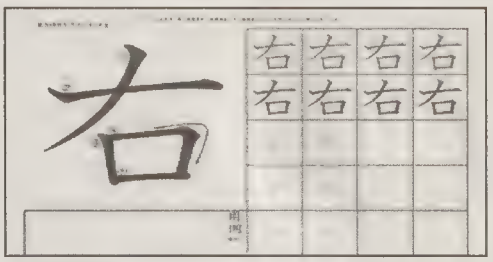
4. RESPUESTA

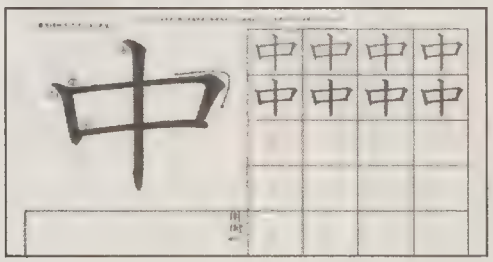










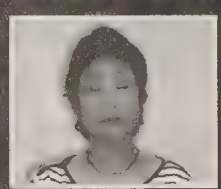


ACADEMIA MEXICANA JAPONESA

TOKIYO TANAKA A.C.

www.academiamexicanajaponesa.com.mx

DIR. TOKIYO TANAKA, UNAM, ITAM



NUESTROS MAESTROS NATIVOS. SON PROFESIONALES EN IMPARTIR CURSO DE IDIOMA JAPONÉS

¡ORGANIZAMOS UNA BIBLIOTECA Y MANGA CAFÉ PARA LOS ALUMNOS DE LA ACADEMIA!

CONCURSOS: ORATORIA,PREMIO DEL BOLETO REDONDO A JAPÓN, POESÍA HAIKU, KARAOKE Y COSPLAY CON MUCHOS PREMIOS.

COMUNÍCATE AL TEL 044-55-1677-2669

CURSO SABATINO DEL IDIOMA JAPONÉS PARA PRINCIPIANTES

MAYORES INFORMES: academiamexicanajaponesa@gmail.com

INICIO DE CURSOS:
GRUPO-A- EL SÁBADO 8 DE ENERO, 2011
DESDE EL SÁBADO 8 DE ENERO AL SÁBADO 5 DE FEBRERO 2011
DESDE 9:00 A 15 HRS (5 SÁBADOS, 30 HRS)
GRUPO-B- DESDE EL SÁBADO 12 DE FEBRERO AL SÁBADO 12 DE MARZO 2011
GRUPO-C- DESDE EL SÁBADO 19 DE MARZO AL SÁBADO 16 DE ABRIL 2011
GRUPO-D- DESDE EL SÁBADO 30 DE ABRIL AL SÁBADO 28 DE MAYO 2011

EL LUGAR: CALLE ZEMPOALA, NARVARTE, MÉX. D.F.

A UNA CUADRA DE LA CALLE XOLA, SEC. DE COMUNICACIÓN Y EJE CENTRAL, ESTACIONES CERCANAS; METROBUS XOLA, SCOP, METRO ETIOPÍA Y VILLA DE CORTÉS.

COSTO DE TODO EL CURSO, MATERIAL INCLUIDO: $1,800.00

Por Maestra Tokiyo Tanaka

Facultad de Filosofía y Letras, Centro de Enseñanza para Extranjeros (CEPE), UNAM

VENTANA A JAPÓN

EL HAIKU

LA POESÍA JAPONESA MÁS SENCILLA DE LA POESÍA UNIVERSAL

PARTE-3

El haiku se desprende del renga, independizando la primera estrofa de 17 sílabas. En la formación del haiku se puede ver una búsqueda del ejercicio espiritual intenso y concreto. Por ello, esta forma de poesía obliga al lector a concretar y a imaginar lo que el haiku no mencionó. Es interesante ver que el desarrollo del arte de la poesía japonesa partió de la "poesía larga", y la forma poética más sencilla/breve de la poesía universal: el haiku.

A lo largo de la historia poética japonesa se destaca la característica de componer poesía de manera conjunta. No basta con que el lector sólo lea, sino que al mismo tiempo tiene que ser buen autor, porque le toca contestar al poema ya presentado. Todos los que están en el arte poético tienen un doble papel: el de autor y el de lector.

LA TENDENCIA DE LA CREACIÓN COLECTIVA DEL ARTE JAPONÉS SE PUEDE ENCONTRAR TAMBIÉN EN EL ARTE DE LA CEREMONIA DEL TÉ. ÉSTA CONSTA DE UN ANFITRIÓN Y DE SUS INVITADOS.

Esta característica japonesa es notable si la comparamos con la de la poesía occidental, ya que no se le otorga al lector el papel de componer su propio poema al escuchar o leer uno. El papel del lector en el mundo occidental es únicamente el de comprender y de sentir lo que el poeta menciona, hay una clara división entre el autor de arte y su público.

La tendencia de la creación colectiva del arte japonés se puede encontrar también en el arte de la ceremonia del té. Ésta consta de un anfitrión y de sus invitados. El anfitrión prepara y sirve el té a los invitados, y éstos lo toman colectivamente. Durante la ceremonia se realizan varias actividades: la observación de los finos tazones de té, elaborar los arreglos florales entre el anfitrión y sus invitados, intercambiar la opinión acerca de un cuadro que está adornando la sala, entre otros. El objetivo de la ceremonia del té es crear conjuntamente un mundo espiritual, conciso y silencioso para enfrentarse consigo mismo, apartándose del mundo del mundo cotidiano que nos rodea, con ese materialismo y sentimientos alejados tanto del arte, como de la espiritualidad y de los sentimientos humanos.

SOLUCIONES PÁG. 10

O									B	U	L	C	A	K	U	Z				
U				Y																
R				E					R											
A				N					Y								U		U	
N				O				K	O	T	O	K	O				R		M	
H	A	R	U	H	I				J								U		E	
I					K				I					U			Z		H	
G					A	Y					M	O	R	I			U		I	
H					M		O					O					Y		T	
S					A			Y			A								O	
C					T		U	R	A	K	I	H				A				
H																Y				
O					U			S								A				
O				S				H				E				M				
L			T					I				G				E				
		I						R				N								
	R							O				E								
												R	E	I	K	O				
					K	A	N	A	K	O										

BAREFOOT GEN

VISIÓN GORE DE HIROSHIMA

Por Ofelia Estrada

Barefoot Gen es un manga de la creación de **Keiji Nakazawa** que relata las vivencias de una familia durante la Segunda Guerra Mundial, todo visto de una forma grotesca pero a la vez llena de esperanza.

EL ARGUMENTO

Esta es la historia de la familia Nakaoka, integrada por el padre Daikichi, la madre Kimie, la hermana mayor Eiko, el hijo de en medio Gen, y el hermano menor Shinji, todos trabajan para sobrevivir en los campos de trigo y a la vez fabricando artesanías como colgantes y zapatos de madera, todo con bajas ganancias debido a que la guerra ha causado la escasez en alimentos y empleos.

La Señora Kimie está embarazada y desnutrida debido a la falta de alimentos, ésta cae enferma y sus hijos menores roban para llevarle comida. La vida es muy difícil, las alarmas de bombardeo suenan constantemente, pero la última y más peligrosa de todas no suena y los toma a todos por sorpresa.

Kimie se encuentra en el balcón tendiendo la ropa, Daikichi, Eiko y Shinji están en la planta baja de su casa, Gen camina con una amiga por las calles de la ciudad, el Enola Gay vuela sobre la ciudad, sin previo aviso de las alarmas una bomba cae sobre la ciudad, Gen se agacha y todo es iluminado por una luz blanca, camiones y casas se levantan por los aires, las personas se queman en un segundo, los ojos se les salen de las cuencas, sus extremidades se rompen en dos, los perros quieren huir y se desintegran como una fruta en descomposición, Gen alza los ojos y su amiga tiene quemada la cara, entonces todos son arrastrados por la ola de fuerza de la bomba.

La familia de Gen queda sepultada bajo la casa, él y su madre tendrán que luchar por sobrevivir en una ciudad donde el agua se ha vuelto venenosa, donde el arroz se ha quemado y los sobrevivientes se han convertido en zombis, con partes de carne colgando, ojos salidos y hemorragias continuas.

ESTE CRUEL MANGA DE KEIJI NAKAZAWA NACIÓ EN 10 VOLÚMENES DE UN MANGA DEL MISMO NOMBRE Y POSTERIORMENTE FUE ADAPTADO EN 1982, 1991, 1994 Y 1999 A NOVELA.

Gen hará lo posible por darle de comer a su madre y a su nueva hermanita, en su andar por la ciudad observa las terribles consecuencias de la bomba, las personas se agusanan en vida, sangran por todos sus orificios y se han vuelto locos. A pesar de luchar, la vida no siempre es justa pero la esperanza muere al último, sólo queda vivir y aferrarse a la suerte.

LAS ADAPTACIONES

Este cruel manga de **Keiji Nakazawa** nació en 10 volúmenes de un manga del mismo nombre y posteriormente fue adaptado en 1982, 1991, 1994 y 1999 a novela, en el 2006 se realizó otra novela a cargo de **Kazuma Yoshimura** y **Yoshiaki Fukuma.**

Además en 1976, 1977 y 1980 se convirtió en Dorama y en 1983 y 1986 se adaptó a una película de dos partes. El dibujo original de esta historia es muy característico al de los mangas de los setenta como *Mazinger Z*, con personajes de rasgos duros y cuerpos fuertes.

LA CONCLUSIÓN

Esta historia de destrucción y sufrimiento es otro grito desesperado de los japoneses ante la crueldad cometida a su pueblo en 1945, *Barefoot Gen* se narra día a día, con cifras de muertes y estrategias de guerra. La visión postguerra parece un poco exagerada, pero al investigar sobre los efectos de la bomba descubrimos que efectivamente, las cosas pasaron tal cual se muestran en este manga. Sin duda *Barefoot Gen* es un archivo histórico indispensable para que la humanidad recapacite sobre el dolor y la destrucción causada por nosotros mismos a otros de forma innecesaria. Como dijo la mamá de Gen al terminar la guerra: "¿Por qué ahora y no antes?".

X | FICHA TÉCNICA

X | CALIFICACIÓN

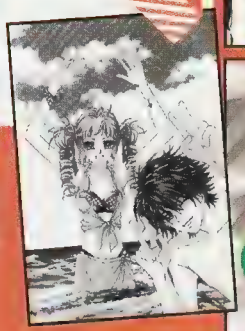
© Kyouiku Shiryo Publishing

FORBIDDEN KISS

SHONEN +15

BESO DE ÁNGEL

Por Idamsel



HAN YU-RANG HA FASCINADO A LA AUDIENCIA CON SUS ATREVIDAS PROPUESTAS Y HA TENIDO UNA CARRERA PROLÍFICA EN EL MEDIO EDITORIAL

X | FICHA TÉCNICA

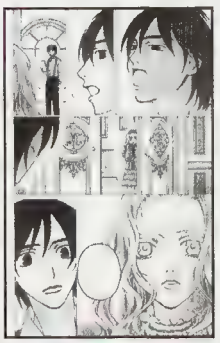
Argumento /Arte:
Editorial:
Volúmenes:

X | CALIFICACIÓN

Historia
Dibujo
Personajes
Promedio

BLACK ROSE ALICE

Por Gaby Maya



SHOJO +18

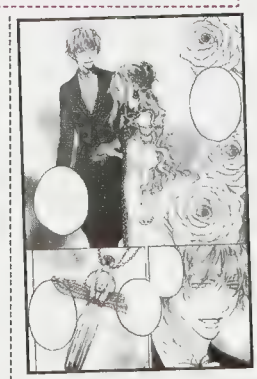
Viena, 1908. Dimitri es un cantante de ópera con talento que, a pesar de su origen gitano, es amigo desde la infancia con dos personas de la nobleza, Teodoro y Agnieszka. Sin embargo, con el tiempo se ve obligado a hacerse a un lado de Agnieszka, su amada, debido al matrimonio que ha estado previsto desde tiempo atrás, entre Teodoro y ella.

Un día, Dimitri sufre un accidente, y es dado por muerto, pero inexplicablemente despierta. Dimitri se da cuenta de que algo en él está cambiando. Poco después, los suicidios y otras muertes extrañas se multiplican en su entorno. Entonces, una misteriosa figura se acerca con revelaciones aterradoras, un hombre llamado Maximillien le revela que se ha convertido en un vampiro.

Tokio, 2008. Azusa, una joven maestra, vive un doloroso asunto con Koya, uno de sus estudiantes, hasta que un acontecimiento dramático trastorna su vida.

Similar a *After School Nightmare*, su obra anterior, una vez más, somos atrapados por la talentosa narrativa que presenta a un héroe torturado maravillosamente. *Kuro Bara Alice* o por su título en inglés: *Black Rose Alice*, es un manga psicológico con muy complejos y bien desarrollados personajes. Se publica por primera vez en 2008, en la revista *Princess* de la editorial Akita Shoten y lleva ya tres volúmenes recopilados. La historia es realmente interesante y hace que uno quiera saber lo que va a ocurrir a continuación. **Setona Mizushiro**, su autora, se anota un nuevo éxito al tiempo que explora el mito del vampiro en una ópera macabra más allá del tiempo y la muerte.

> SIMILAR A *AFTER SCHOOL NIGHTMARE*, SU OBRA ANTERIOR, UNA VEZ MÁS, SOMOS ATRAPADOS POR LA TALENTOSA NARRATIVA QUE PRESENTA A UN HÉROE TORTURADO MARAVILLOSAMENTE.



El primer volumen es más un prólogo de la historia real, una especie de larga introducción, que presenta el descenso a los infiernos de Dimitri, cómo se transforma en vampiro y cómo asustado observa que su personalidad está cambiando más y más. Poco a poco, la tensión, emocionante e insostenible, y el drama son palpables en la sangrienta tragedia que está teniendo lugar.

La segunda parte, a su vez, nos impulsa un siglo más tarde, nos invita a seguir el dolor emocional de Azusa y Koya. Pero de nuevo, se produce un accidente y el resurgimiento de Dimitri, parece destinado a cambiar profundamente sus vidas.

Este no es cualquier shojo lleno de romance y ternurita, y tampoco es la historia de amor de vampiros al estilo *Crepúsculo*. Este es el tipo de manga que te dejará temblando antes de ir a la cama. Esta es una pieza de arte que muestra el lado retorcido del amor y la vida. Es la historia que te hará reconsiderar tus creencias sobre los vampiros.

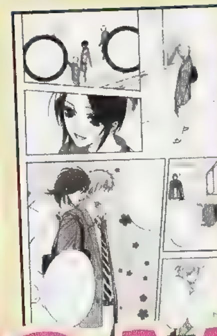
© Mizushiro Setona 2008

FICHA TÉCNICA

CALIFICACIÓN

Promedio: 8.5

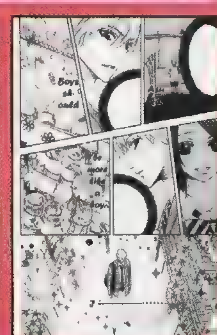
SHONEN +15

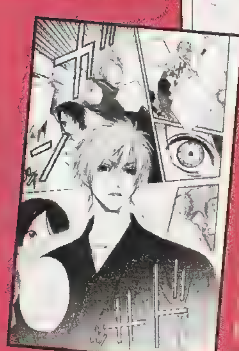


OTOMEN

SECRETOS DULCES

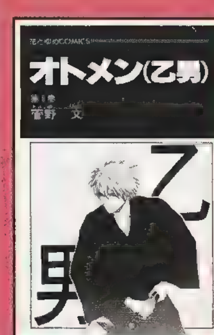
Por Jareth Levrack





ESPADAS Y PASTELES

VERSIONES ALTERNAS

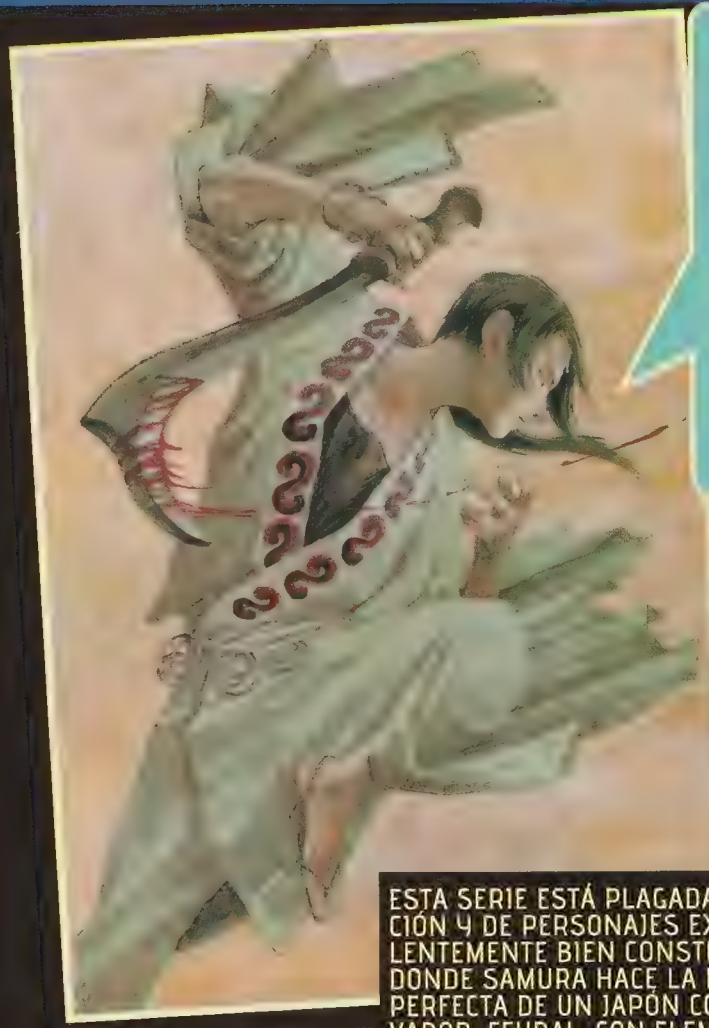


FICHA TÉCNICA

CALIFICACIÓN

BLADE OF THE IMMORTAL

Por Aurea D. Freniere



ESTA SERIE ESTÁ PLAGADA DE ACCIÓN Y DE PERSONAJES EXCELENTEMENTE BIEN CONSTRUIDOS, DONDE SAMURA HACE LA MEZCLA PERFECTA DE UN JAPÓN CONSERVADOR, FEUDAL, CON ELEMENTOS DE CORTE MODERNO.

No me cabe la menor duda que el género de samuráis siempre nos va a resultar fascinante para cualquier occidental, desde las armas, la manera de comportarse e incluso todo el código Bushido que rodea a estas figuras míticas, el samurái se ha posicionado como el favorito, cuyo plus y gancho probablemente resida, que sin importar la historia en la que aparezca, fue real (o sea, existió).

Hay muchas historias de este género y entre ellas está la aclamada *Blade of the Immortal* (Espada del Inmortal – Mugen no Junin), escrita y dibujada por el talentoso pero arisco mangaka **Hiroaki Samura**, la cual posiblemente sea una de las más famosas actualmente no sólo por el tipo de dibujo que posee, sino porque más allá de ser una épica samurái con espadas y mucha, mucha sangre, nos narra la vida de dos personas buscando la redención.

Es complicado describir una trama lineal para esta historia (más aún si tomamos en cuenta que la misma se divide en diversos arcos de plot interconectados entre sí alternamente), sin embargo trataré de resumir lo mejor posible – por supuesto sin echarles a perder nada- de qué se trata esta historia.

VENGANZA

El samurái de en turno es Manji, un guerrero que se podría describir con una sola palabra: Hábil; y cuya habilidad se extiende a todo tipo de arma y tretas para atrapar al enemigo y quien además posee una característica que lo vuelve único: Manji es inmortal. Como era de esperarse la inmortalidad sólo es un pretexto para hacer de las suyas, cobrando la vida de quien se le antoja, incluso logrando que el esposo de su hermana perezca ante su espada. Sin embargo, el peso de la conciencia (o bien de la vida misma) no es algo que Manji pueda soportar. Así haciendo un voto con la 'esencia' que lo mantiene vivo, nuestro protagonista promete matar a 1000 hombres malos, para poder descasar por fin en paz. El problema es ¿cómo saber quién es malo y quién no lo es?

En otro lugar de Japón, Rin Asano es víctima de una pelea entre dojos. A causa de la misma, la adolescente de 14 años queda huérfana y con sed de venganza. A pesar de su corta edad, Rin ha jurado vengar a sus padres (sin importar lo que esto requiera) y para ello se hace del arma más poderosa de todo el Japón feudal: el samurái Manji.

Juntos comienzan la gran travesía para cazar a Anotsu Kageisha, líder del grupo de espadachines (y por ende heredero del estilo de espada), Itto Ryu.

Aunque la historia sugiera una trama lineal en los acontecimientos, luego de que Manji y Rin hagan una alianza para conseguir la venganza al cabo de unos cuantos volúmenes, la historia da un giro inesperado porque después de todo el sentimiento que generó toda esta travesía (es decir el de la venganza y la liberación por parte de los dos personajes, respectivamente) es simplemente el catalizador para descubrir que no todas las cosas en el mundo son blancas o negras, o buenas o malas, sino que muy por el contrario las motivaciones de las personas están compuestos de un sinnúmero de matices, cuyo resultado final puede sorprendernos.

Esta serie está plagada de acción y de personajes excelentemente bien construidos, donde Samura hace la mezcla perfecta de un Japón conservador, feudal, con elementos de corte moderno que hacen que el lector en definitiva se sienta completamente compenetrado con el entorno que se le está presentando.

Si bien recientemente se ha adaptado este manga al anime, te recomiendo ampliamente que leas primero el manga, ya que por la naturaleza del plot, la versión animada está bastante censurada, lo que hasta el momento ha afectado el argumento de manera significativa. Este manga se compone (hasta el momento) de 23 volúmenes editados por la editorial Dark Horse.

CALIFICACIÓN

Historia	
Dibujo	
Personajes:	
Promedio	

Advertencia: *Deadman Wonderland* es una serie que incluye escenas de violencia gráfica, por lo que sólo es para lectores mayores de edad.

Wo

LA PARTE MÁS INTERESANTE DE DEADMAN WONDERLAND SON LOS PERSONAJES, SUS PERSONALIDADES, Y COMO ES QUE LLEGARON A ENCONTRARSE EN LA PRISIÓN TERRIBLE DE DONDE NO HAY ESCAPE ALGUNO.

Ganta Igarashi es un chico de 14 años, que cuando era más niño sobrevivió un terrible terremoto que destruyó la mayoría de Tokio. Pero esa catástrofe está muy lejos de la mente de Ganta, que lo ha reprimido al grado de que no recuerda absolutamente nada de su vida antes de ella.

Cuando él y sus compañeros de clase están preparándose para el viaje de fin de año, al parque de diversiones Deadman Wonderland, un parque de diversiones/prisión construido exactamente donde se encontraban las ruinas de Tokio, un extraño hombre volador con una capa roja apareció en la ventana del salón. Antes de que alguien pudiera hacer algo, lanzó lo que parecía ser una serie de látigos contra los chicos, matando a todos menos a Ganta de inmediato, quien, por el shock, se desmayó.

Al ser el único sobreviviente, y como no había testigos de la existencia del hombre de rojo, Ganta fue acusado de asesinato, y condenado a muerte justamente en Deadman Wonderland. Pero para su sorpresa, en el parque las condenas a muerte no son rápidas ejecuciones. Al contrario, es obligado a trabajar para mantener el parque como una atracción turística, y la muerte puede venir ya sea en un accidente o por envenenamiento si por alguna razón no puede tomar el antídoto para un veneno que le es inyectado cada tres días mediante su collar. Si bien él está seguro de que no sobrevivirá mucho tiempo, ahí conoce a una extraña chica de cabello blanco llamada Shiro que asegura que es una vieja amiga y lo sigue a todos lados.

Pero por si eso fuera poco, Ganta descubre que no sólo el hombre de rojo también está encerrado en DW, sino que además su encuentro con el asesino lo dejó marcado con una habilidad muy especial: puede controlar su sangre y dispararla como si fuera una pistola. Esto lo hace un "Deadman", un prisionero especial de la prisión. Los Deadman están en una sección separada de la población general, y paulatinamente son enviados a pelear entre sí, en un terrible circo conocido como el Carnaval Canibal, donde el perdedor más tarde tiene que participar en una macabra ruleta para elegir qué órgano será arrancado de su cuerpo.

Así que ahora Ganta se ve con tres misiones: mantenerse con vida en el Carnaval Canibal, encontrar al hombre de rojo para limpiar su nombre, y descubrir el secreto que oculta la directiva de la prisión más feliz del mundo.

SANGRE Y CIRCO

Deadman Wonderland es creación de **Jinsei Kataoka** y **Kazuma Kondou**, a quien tal vez recuerden por el manga de Eureka Seven (de hecho, su estilo es súper reconocible, lo que puede hacer algunas de las escenas más violentas algo chocantes para los fanáticos de Eureka Seven), que comenzó a publicarse en la revista Shonen Ace en el 2007.

Describir el manga se vuelve complicado porque en ocasiones parece que salta de géneros de manera vertiginosa. Cuando comienza, definitivamente puede ser llamado un manga de terror, especialmente debido a lo detallado de las muertes de los 21 compañeros de Ganta, que incluyen más de un descabezado. Para cuando finalmente llegamos al parque de diversiones, parece que nos encontramos en una serie de misterio, donde la principal meta es averiguar ¿por qué Ganta fue enviado a Deadman Wonderland? ¿En verdad todos piensan que es culpable, o hay quienes saben de la existencia del Hombre de Rojo y por tanto buscan de alguna manera ocultar su existencia?

Y entonces llegamos al sector G, donde descubrimos la existencia de los Deadmen y la violenta carnicería que son los Carnavales, lo que definitivamente centraría *Deadman Wonderland* en el género de peleas similar a Gantz donde el argumento se vuelve secundario a las secuencias de violencia brutal y chorros de sangre que hacen que sea una buena idea leer este manga con guantes, no sea que te vayas a manchar.

Cuatro capítulos más tarde, y demostrando una vez más el talento del autor, se vuelve una carrera por la supervivencia, y una metáfora algo sangrienta de lo que en realidad significa ser humano, recorriendo de manera bastante terrorífica algunos de los callejones más oscuros de la psique de sus protagonistas. Eso sí, sin dejar de salpicarnos de sangre.

CADÁVERES SONRIENTES

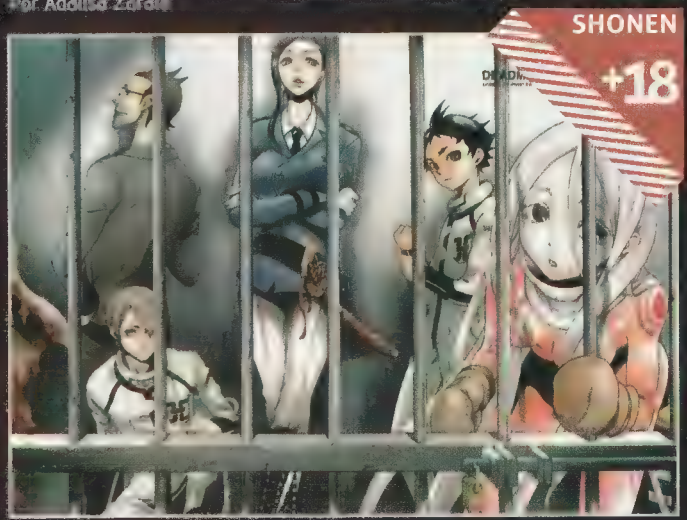
La parte más interesante de *Deadman Wonderland* no son las masacres, aunque hay que admitir que se requiere creatividad para encontrar cómo hacer que mariposas de sangre se vuelvan armas mortales. No, lo más impactante de la historia son los personajes, sus personalidades, y cómo es que llegaron a encontrarse en la prisión terrible de donde no hay escape alguno.

Curiosamente, el que es menos interesante en personalidad es el mismo Ganta, quien sufre del síndrome del héroe shonen: sólo quiere salvar a todos sus seres queridos, incluso si él es rebanado en pedazos en el proceso. Si a eso le añadimos una

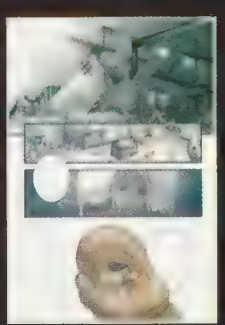
DEADMAN WONDERLAND

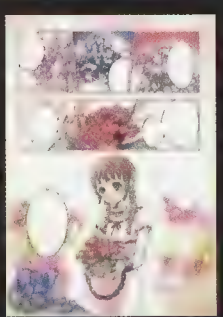
UN JUEGO MORTAL

Por Adolfo Zárate



buena dosis de falta de confianza al mejor estilo de Shinji Ikari, pues es posible que sea difícil aguantar más de un capítulo del chico. Pero lo que le falta en personalidad, le sobra en misterios de su pasado, que Kataoka revela en gotas muy, muy leves, haciendo que el interés aumente. ¿Por qué nadie cree en su inocencia? ¿Por qué el Hombre de Rojo lo dejó vivir? ¿Cuál es el lazo que lo une a *Deadman Wonderland*?



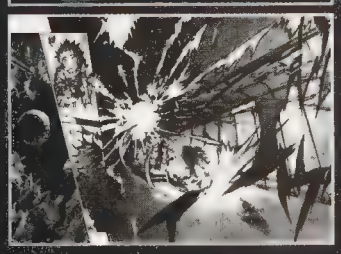


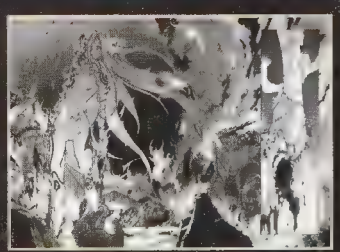
Shiro también parece ser a primera vista una de las chicas con personalidad infantiloide que pululan por el manga, pero una vez más, Kataoka sabe cómo jugar con esas expectativas de manera verdaderamente magistral, y para el final del primer volumen es imposible verla sonreír sin sufrir escalofríos.

Por otro lado, sus personajes de apoyo son verdaderamente interesantes. Una vez dentro del sector G, Ganta tiene la mala suerte de toparse con quienes son considerados los prisioneros más salvajes hasta el momento. Aquellos que no tienen permiso de mezclarse con el resto de la población, y que deben haber cometido crímenes inimaginables: un hombre que parece disfrutar la violencia, un anciano que "nunca duerme", un travesti y una chica adorable aproximadamente de su misma edad tímida y con trenzas. Y cada uno de ellos tiene una historia interesante que es explorada al mismo tiempo que el argumento central, haciéndolos tan importantes como el mismo Ganta sin que por eso parezca que el manga cambia de protagonista.

Si eres fanático de la ultraviolencia y de mangas como *Gantz* o *Battle Royale*, o el horror psicológico y más sutil de *MPD Psycho* o *Monster*, ten por seguro de que *Deadman Wonderland* te va a encantar.

Actualmente puede conseguirse en inglés, por parte de la editorial Tokyo Pop.





FICHA TÉCNICA

Argumento: Jinsei Kataoka
Dibujo: Kazuma Kondou
Editorial: Kadokawa Shoten
Año de inicio: 2007
Volúmenes: 7

CALIFICACIÓN

Historia: 8
Dibujo: 10
Personajes: 10
Promedio: 9

La Geisha ISHIZURU

Habla de su vida

POR MÓNICA URIBE

Memorias de una Geisha, la película basada en el libro de **Arthur Golden** causó sensación por abrir una ventana a un mundo enigmático, elegante y lleno de una mística propia, el autor se basó en entrevistas a geishas veteranas y añadió mucho drama y romance para crear una historia apasionante. En su sección de *"Words to Live By"* (palabras en base a las cuales vivir) del diario *Tokyo Times*, se entrevistó a una Geisha veterana de Kyoto, la última, por un periodo de 50 años, que inició como geiko, es decir como aprendiz.

Ishizuru es el nombre artístico de esta dama de 70 años, cuyo nombre verdadero es **Chikako Pari** y que fue vendida a los 12 años por su padre a una casa de geishas para pagar una deuda. Chikako considera esto una de las separaciones más difíciles de su vida y las primeras semanas no hizo más que llorar al verse ella una chica sencilla de una aldea, sola en medio de refinadas y cultas mujeres que hasta cuando se burlaban de ella lo hacían con elocuencia; sus labores eran limpiar los pisos de las habitaciones, una labor muy pesada y demandante, en un medio donde existe una disciplina muy severa y castigos físicos.

Una geisha debe aprender baile, canto, caligrafía, poesía, además de comportarse y hablar de manera elegante y llena de gracia, para lograr eso pasan por incontables horas de clases, siendo educadas por maestros que cualquier error lo corrigen de inmediato con un buen varazo en la extremidad ofensora (un pie fuera de lugar, una mano que olvidó tocar una cuerda del *shamisen*) entre más talento tiene la alumna, más estrictos eran con ella. Las deudas eran una parte esencial de la vida de una geisha, al ser vendida, significaba que parte de la deuda de su padre se transfería a ella, además, su manutención en la casa de geishas, su educación y su ropa y accesorios también generaba una deuda, Chikako menciona que fue hasta que tuvo 25 años que logró pagar todas sus deudas y aprendió una valiosa lección: "si le debes dinero a alguien, pasas a ser de su propiedad, aún si te tratan bien, eres un esclavo". Una vez que pagó sus deudas, se reunió con su familia y se encontró con que eran unos completos extraños para ella y que especialmente para su padre ya no tenía ni cariño ni respeto hacia él.

El ser geisha le dejó muchas enseñanzas, por ejemplo que los hombres que le parecían realmente interesantes y que se podían hacer cargo de ella ya estaban casados, que una geisha debe jugar con el coqueteo y hacerle creer a sus clientes que pueden lograr algo con ella, pero que en realidad no lo deben de conseguir, que si bien un hombre paga mucho dinero por una cortesana, paga 3 veces más por una geisha con la que jamás logrará nada. Que además de la elegancia, las mujeres que pueden hacer reír a sus clientes con su ingenio y agudeza son muy apreciadas y respetadas, una geisha de la élite puede elegir a sus propios clientes.

Chikako considera que el trabajo duro y bien hecho trae una vida larga y saludable, que la paciencia para esperar a que las cosas sucedan es lo más importante para una geisha y ella es el mejor ejemplo de ello. Chikako conoció al hombre de su vida hace 40 años y estaba casado, aunque separado de su esposa tanto ella como él estaban conscientes de que ella merecía una vida digna y fue hasta tres años después de que ella falleció y que pasó el luto, que Chikako se casó con él; su esposo tiene 93 años "y sigue siendo muy guapo", aclara esta admirable dama que decidió que si tenía que ser una geisha, sería una de las mejores y que viviría su vida a todo.

AKIHISA Ikeda

COLMILLOS CREATIVOS

Por Goare Salcido

Darse a conocer es un desafío para los mangakas, usualmente la ópera prima logra enganchar al público, sin embargo a veces es necesario emprender un proyecto tras otro hasta crear algo capaz de resonar en la memoria de los lectores, así nombres como **Osamu Tezuka** o **Satoshi Shiki** se han convertido en estrellas.

DIFÍCIL MAS NO IMPOSIBLE

Akihisa Ikeda nació el 25 de octubre de 1976 en Nichinan perteneciente a la prefectura de Miyazaki, Japón. A diferencia de sus contemporáneos, comenzó a dibujar como un mero pasatiempo, al inicio creía que bastaba un reparto atractivo para enganchar a los lectores, entonces se le ocurrió intentar debutar en el rubro con *Killt*, la cual fracasó sin llegar a serializarse, aunque contaba con un bonito diseño, la historia era floja, ni siquiera tuvo la oportunidad de hacer cambios para mejorar el planteamiento y entonces publicarla.

Entonces Ikeda decidió emprender un nuevo proyecto, la narrativa era tan compleja que fue necesario invertir algunos años en el desarrollo, la historia giraba entorno a un chico atrapado en una escuela donde los alumnos manejaban la magia o su naturaleza era demoniaca, por ende el escenario debía ser versátil, donde seres de la noche y del día pudieran interactuar libremente, de esta forma emprendió una amplia investigación para justificar el rompimiento del modelo: todo lo bonito es bueno, lo cual se representa en las viñetas de Ikeda quien crea roles tan hermosos como malignos.

El diseño del reparto era estilizado, en su mayoría eran chicas que iban desde tiernas adolescentes hasta seductoras jovencitas. Para la autora, la conexión emocional que establecía con el lector era muy importante, pues aún cuando los personajes se presentaran con aspecto humano conforme avanzaba la historia, se revelaba su verdadera identidad. Así, un guapo chico se convertía en hombre lobo. Akihisa manejó con cierta cautela la modalidad ambivalente, el objetivo era mostrar que tanto seres humanos como seres fantásticos son similares al poseer otro yo, ya sea oscuro o brillante.

UTOPÍA TANGIBLE

La revista *Shonen Jump* serializó *Rosario + Vampire* en el 2004, para el público lo más atractivo era la creativa fusión de géneros como comedia, fantasía y harem, posteriormente la editorial Shueisha publicó los 10 tankoubones del manga. El ritmo de lectura era ágil y divertido, fue tal su éxito, que se realizó una segunda entrega en el 2007 llamada *Rosario + Vampire II*, esta vez la revista *Jump Square* se encargó de la serialización, el manga consta de seis ejemplares y el tiraje aún continua. Ikeda esta vez contó con el apoyo de **Akari Chupul** para desarrollar una historia todavía más intrínseca.

El 2008 fue un gran año para Ikeda, pues el estudio Gonzo realizó la versión animada conformada por 13 episodios que se trasmitieron durante tres meses; en septiembre de ese mismo año, el segundo ejemplar del manga encabezó la lista de popularidad de BookScan y la segunda temporada abarcó el último trimestre del año, se dio a conocer con el nombre de *Rosario + Vampire Capu 2* y tenía la misma cantidad de episodios.

Luego se lanzó el videojuego *Rosario + Vampire: Tanabata no miss Yokai Gakuen* para la consola Nintendo DS en formato Visual Novel. En el verano del 2009, se presentó el videojuego *Rosario + Vampire Capu 2: Koi to Yume no Rhapsodia* para la plataforma PlayStation 2, de esta forma se reclutaron gamers a la ya numerosa lista de fans de Ikeda. El lanzamiento de la segunda temporada del manga se llevó a cabo en Norteamérica a principios de abril del 2010, tuvo un gran éxito al colocarse en el primer lugar del conteo del periódico *New York Times*, al ser considerado el manga más vendido a finales de ese mismo mes. Poco antes del verano del 2010, la compañía Funimation Entertainment anunció que lanzaría en formato de DVD y probablemente también para Blu-ray las dos temporadas de la serie *Rosario + Vampire* para el 2011, lo cual de alguna manera mantiene vigente a Akihisa Ikeda, quien nunca se dio por vencida hasta alcanzar su sueño: ser mangaka.

AKIHISA IKEDA COMENZÓ A DIBUJAR COMO UN MERO PASATIEMPO, AL INICIO CREÍA QUE BASTABA UN REPARTO ATRACTIVO PARA ENGANCHAR A LOS LECTORES, ENTONCES SE LE OCURRIÓ INTENTAR DEBUTAR EN EL RUBRO CON *KILLT*.

> "No sé cómo será la tercera guerra mundial, sólo sé que la cuarta será con piedras y lanzas"
>
> Albert Einstein

¡DIABLOS, YA ERA HORA!

STARCRAFT 2

POR RODO

LA ESPERA VALE LA PENA

Para todos aquellos que no están familiarizados con este título de estrategia en tiempo real, he aquí un pequeñísimo resumen: en un futuro distante en donde la Tierra se ha destruido y la humanidad se divide en ciudades colonias a lo largo de la galaxia, una guerra se ha iniciado ya que seres extraños con poderes psíquicos extraordinarios y una tecnología muy avanzada, conocidos como Protoss, han declarado la guerra a los terrícolas (conocidos como Terran), por adentrarse en su territorio. Y si esto no parece suficiente, una segunda raza mutante alienígena de apetito voraz llamada Zerg se está adueñando de la galaxia. Aquí comienza la carrera por las estrellas y la supervivencia.

A simple vista la historia parece simple, pero con el desarrollo del primer juego ésta se va volviendo mucho más enredada e intensa. Pero dejemos de lado un poco la historia envolvente (la cual se narra en *Starcraft* y su expansión *Brood War*) para revisar lo que hace verdaderamente único a este título.

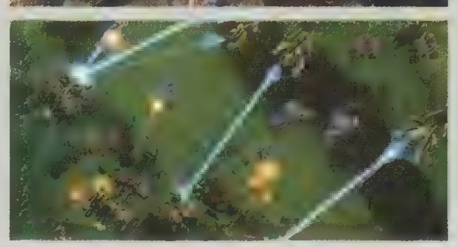
LANZAMIENTO NUCLEAR DETECTADO

En este nuevo juego de nombre *SCII: Wings of Liberty*, se tomará el rol de los terrícolas por la defensa de los pocos planetas y plataformas que les dejaron las otras razas después de la primera gran guerra. A diferencia de su predecesor, el sistema de juego deja de ser lineal y se vuelve mucho más interactivo en donde una decisión puede llevarte a distintos destinos, puesto que ahora se podrá elegir qué misión llevar a cabo de entre varias y así tomar el rol de general en toda la extensión de la palabra.

En otros aspectos se podrá jugar con las otras dos razas solamente en modo de multijugador, no en modo historia, ya que ésta pertenece únicamente a la raza terrícola. Sin embargo, el modo de juego no deja de ser dinámico, veloz y brutal en donde llevas oleadas de tus fuerzas a combatir para acabar con el enemigo, recolectando dos únicas materias primas: los minerales y el gas "vespeno", para que tus edificios, unidades y naves sean mucho más fuertes y cuantiosas.

En resumen este juego nos ha dejado esperándolo cerca de 11 años para tenerlo en las manos, y como veredicto podemos decir que la espera ha valido la pena con creces. Lo único malo de este título es que habrá que esperar para la entrega de misiones para las dos razas restantes, mientras tanto habrá que luchar por conseguir los (al menos) 11 finales distintos de *WoL* y conocer las más de 30 unidades diferentes que ofrece el juego. No dejen de revisarlo, nos leemos a la próxima. ¡Diablos, ya era hora!

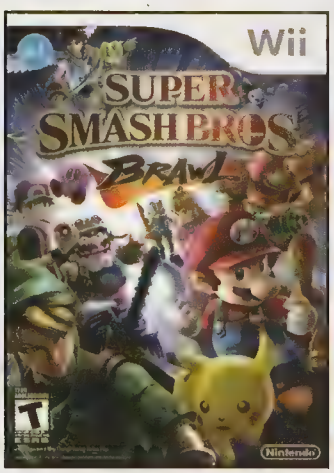
ROD OFFLINE



5 JEFES Más difíciles DE LOS VIDEOJUEGOS

Por Rodo

En la industria de los videojuegos los jefes son uno de los elementos que hacen que un juego valga la pena o no. Lejos de una gran historia o una jugabilidad excelente, si el jefe final, el malo más duro del juego no te da ni para arrancar, pues el juego se ve frustrado por un enemigo que no vale la pena enfrentar y que no es un verdadero reto u orgullo eliminar, así que he aquí algunos de ellos, pronto el conteo con estos mismos pero de juegos tipo Fighting.

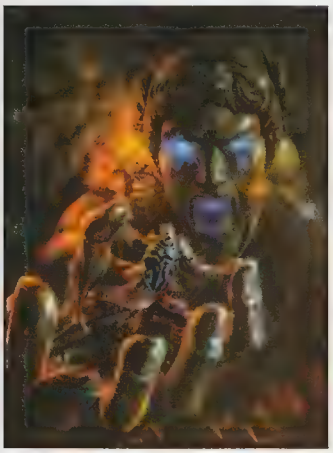


5 TABUU

Comenzamos con el jefe final del modo aventura de *Super Smash Bros Brawl*, un tipo azul con alas doradas que de verdad es un dolor de cabeza, con ataques mortíferos y agarres en donde te ves eliminado de manera fugaz. El jefe de verdad es muy fuerte, veloz y con una capacidad tremenda para aguantar castigos, sin duda uno de los más duros que han logrado trascender en la historia.

4 EAGLE BRAIN

Contra III: The Alien Wars es uno de los juegos más divertidos y complicados que se hayan enfrentado en la historia, pero lo que hace de este juego una completa joya es su jefe final el cual consta de dos fases. En primer término está el cerebro con un ojo el cual es muy versátil. Con varios tipos de ataques, donde uno siempre será más fuerte que el anterior. Pero eso no es todo ya que si lograste eliminar su primera fase, en la segunda te perseguirá como si no hubiese un mañana con lo cual tienes que vencerlo contra reloj, todo un reto.



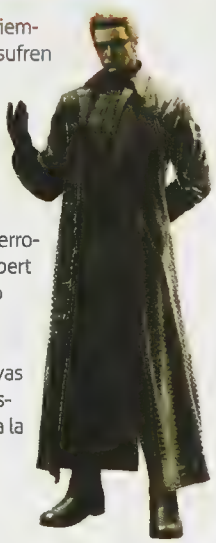
3 ZEUS

La esencia misma de los juegos de mitología griega no existen sin este personaje, pero en sí para la saga de *God of War*, Zeus es algo más, es un tipo rudo, vengativo, malvado y además de todo es cobarde. Con apariciones ocasionales en la primera entrega pero con un papel muy fuerte en las dos entregas siguientes, el padre de los dioses se gana nuestro odio y nuestro respeto como uno de los jefes más difíciles de todos los tiempos a pesar de que Kratos es mucho espartano para cualquiera. Sin duda disfrutarás del final de *GoW3*, pues los pecados de Zeus se pagan hasta que Kratos se harta y eso es muy literal.

2 SIGMA

Este villano ha llegado hasta este conteo no tanto por ser un enemigo muy imaginativo, sino porque es un enemigo con al menos tres fases de cambio, cada vez más compleja una que la otra. Pero eso no es todo, sino que es un enemigo verdaderamente necio y molesto. Lo destruyes una y otra vez y el tipo regresa por más. Este es el virus de computadora más molesto de todos y aunque sea un ex Maverick Hunter, Megaman X y Zero han aprendido a lidiar con él. Con pérdidas importantes para la vida de ambos pero siempre en la búsqueda del equilibrio entre robots y humanos.

1 MENCIÓN ESPECIAL, ALBERT WESKER



Una de las sagas más afamadas de todos los tiempos y uno de los enemigos que de verdad se sufren para derrotar es este rubio con lentes oscuros portador y usuario de un sinfín de virus experimentales. Wesker es veloz a más no poder, resistente, puede aguantar misiles con las manos desnudas, es traidor y ladino, todo esto sumado a que es tremendamente fuerte cosa que hace que ambos personajes de la quinta entrega de *Resident Evil* tengan que enfrentarlo y que lo intenten derrotar con una gran cantidad de problemas. Es por ello que Albert Wesker se lleva sin competencia el primer lugar en nuestro conteo.

Bien pues hasta aquí llegamos con el conteo, esperen nuevas entregas y recuerden que esto es sólo una opinión de nuestro equipo, si tienes una lista propia no duden en enviarla a la redacción para darle una buena revisada, hasta la próxima.

Rod Offline.

¿No les ha pasado que leen una reseña de un manga en una revista diciendo que éste es la última coca-cola de desierto y cuando lo compran los deja con cara de ¡¿What?!? ¿Cómo fue que les gustó eso? La razón es porque cada cabeza es un mundo, así que no puedes saber si lo que le gusta a uno le gustará a todos.

Así que, para dar una visión más redondeada de un volumen de manga, tenemos esta sección con las opiniones variadas del staff.

CAPTAIN TSUBASA Kaigai GEKITOUHEN IN CALCIO

Si bien ya sabemos gracias a los otros mangas de *Captain Tsubasa* que la selección japonesa se ganó a pulso su lugar en los Olímpicos de Madrid, aquí nos toca conocer el cómo fue que Steve Hyuga y Shingo Aoi se enfrentaron en Italia, no sólo para obtener un lugar en su equipo, sino también para saber quién es el campeón de la Serie B. Veamos qué opina el staff...

Promedio: ★★

Aurea: Bueno, debo de decir que como toda persona viviendo en México durante la década de los noventa, fui víctima de la Tsubasa-Mania (mejor conocido como *Súper Campeones*). En aquellas épocas, teníamos un pretexto; más aún si tomábamos en cuenta que el anime era lo más 'in' en aquellos días. Sin embargo, tengo que decir que 'el chiste' se termina un poco cuando ya lo ves en arte secuencial. No que el dibujo sea diferente, y en sí todo el planteamiento si lo comparamos a la serie animada, pero si me ponen a elegir, prefiero mil veces la serie. Con todo y que los partidos duraban una semana. A este manga le doy una estrella. Más porque si viste la serie, no hay nada más que agregar con las "chorrocientas" historias 'alternas' que bien se pueden contar en el manga principal.

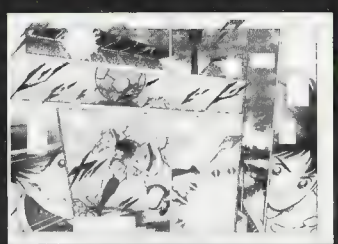
★

Gaby Maya: Obligatorio para los fanáticos de Kojiro Hyuga (Steve Hyuga en México). La trama en *Captain Tsubasa Kaigai – Gekitouhen in Calcio* nos regresa al apasionante mundo del balónpie inverosímil de los tiros fantásticos, las canchas infinitas y jugadores dispuestos a desgarrarse el alma en la cancha. Con un Hyuga que está madurando mentalmente, y además encuentra espacio para un incipiente romance con su "novia" Maki, la chica que juega softball. Al ser un manga tan corto, es más fácil agarrarle el encanto, la historia sólo gira entre Hyuga y Aoi shingo y sus mutuos debates internos por alcanzar la victoria. A favor, que Hyuga es siempre un delicioso "eye-candy" para las lectoras, en contra, ¡que sigue siendo Hyuga el único capaz de ganar un partido! Se supone que son 11 los jugadores, es demasiado protagonismo.

★★★★

Jareth Levrack: La verdadno me gustan las propuestas enfocadas en deportes, menos si es justo en medio de la euforia futbolística, aunque resulta una gran propuesta que fascinó en versión anime a la generación ochentera, las secuencias imposibles del balón parecen más que absurdas, el diseño del reparto es regular, la aparición de roles femeninos es circunstancial y a modo de hacer ver que a las chicas les interesa el futbol, cuando la verdad es que aguantamos ver los partidos más por solidaridad. A los chicos les encantara y de seguro habra alguna fémina encantada con el reparto masculino, aunque a mí sigue sin gustarme este género. Una estrella y sólo porque es un clásico.

★



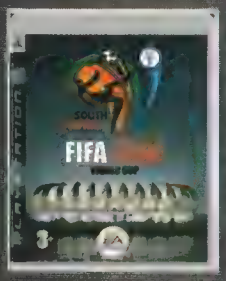
Adalisa: Ok, con todo el respeto que merecen los fanáticos del futbol, sigo sin encontrarle el chiste. Y lo que es peor, con todas y cada una de las secuelas, precuelas e historias laterales de *Súper Campeones*, mejor conocida como *Captain Tsubasa* en su país de origen, se lo encuentro menos. Eso sí, no puedo negar que este es el que más me ha gustado, pero sólo porque Hyuga fue mi favorito de la serie original, pero... en serio, ¿no hubiera sido mejor resumir esto al mismo tiempo que sabemos que Tsubasa llegó a los Olímpicos? Eso sin mencionar que si uno ha leído esa serie, sabe que Hyuga va a quedarse en el equipo japonés, y eso le quita todo el suspenso a la historia.

★★

SOUNDTRACK

Por Daniel Rojas

FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA



A pesar de que terminó la copa del mundo hace poco, EA sacó a la venta con motivo de aquel torneo el juego *FIFA Word Cup South Africa* este prestigioso emulador de futbol, (para algunos el mejor ya que se basa en la tecnología del FIFA 10, se consagró en estos meses recientes por presentar agrupaciones y temas que en este año fueron verdaderos éxitos radiales, basta con mencionar que dentro de su banda sonora aparecen nombres latinos como los de **Marisa Montes** y **Sergio Méndez**, pero también se da el lujo de presentar los sencillos más recientes de agrupaciones extranjeras como **Basement Jaxx**, **Future Sound of London** y **Mike Snow** solo por hablar de algunos.

En total la banda sonora de *FIFA Word Cup South Africa* se integra por más de 10 temas con intérpretes y géneros de todo el mundo. Así que ya lo saben, a jugar futbol fondeados de buena música.

MINIBOSSES

[illegible] **Minibosses** [illegible]

KARAOKE

AGAIN
OPENING FULLMETAL ALCHEMIST BROTHERHOOD

LETRA ORIGINAL

Yume no tsuzuki Oikakete ita hazu nano ni
Magarikunetta hosoi michi Hito ni tsumazuku
Ano koro mitai ni tte Modoritai wakejanai no
Nakushite kita sora wo Sagashiteru
Wakattekuremasu you ni Gisei ni natta you na
Kanashii kao wa yamete yo
Tsumi no saigo wa namida janai yo Zutto kurushiku shou tte kunda
Deguchi mienai kanjou meiru ni Dare wo matteru no?
Shiroi no-to ni tsuzutta you ni Motto sunao ni hakidashitai yo
Nani kara Nogaretainda ... Genjitsu tte yatsu?
Kanaeru tame ni Ikiterundatte Wasurechai sou na Yoru no manaka
Bunan ni nante Yatterarenai kara ...Kaeru basho mo nai no
Kono omoi wo keshite shimau niwa Mada jinsei nagai desho (I'm on the way)
Natsukashiku naru Konna itami mo kangei jan
Ayamaranakucha ikenai yo ne Ah, Gomen ne
Umaku ienakute Shinpai kaketa mama datta ne
Ano hi kakaeta zenbu Ashita kakaeru zenbu
Junban tsuketari wa Shinaikara
Wakkate kuremasu you ni Sotto me wo tojitanda
Mitakunaimono made Miendamon
Iranai uwasa ni chotto Hajimete kiku hatsugen docchi?
Ni kai attara tomodachi datte? Uso wa yamete ne
Akai ha-to ga iradatsu you ni Karadan naka moeteirunda
Honto wa Kitai shiten no ... Genjitsutte yatsu?
Kanaeru tame ni Ikiterundatte Sakebitaku naru yo Kikoete imasu ka?
Bunan ni nante Yatterarenai kara ...Kaeru basho mo nai no
Yasashisa niwa itsumo kansha shiteru Dakara tsuyoku naritai (I'm on the way)
Susumu tame ni Teki mo mikata mo kangei jan
Dou yatte tsugi no doa Akerundakke?
Kangaeteru?
Mou hikikaesenai Monogatari hajimatterunda
Me wo samase Me wo samase
Kono omoi wo keshite shimau niwa Mada jinsei nagai desho?
Yarinokoshiteru koto Yarinaoshite mitai kara
Mou ichido yukou
Nakaeru tame ni Ikiterundatte Sakebitaku naru yo Kikoete imasu ka?
Bunan ni nante Yatterarenai kara ...Kaeru basho mo nai no
Yasashisa niwa itsumo kansha shiteru Dakara tsuyoku naritai (I'm on the way)
Natsukashiku naru Konna itami mo kangei jan

TRADUCCIÓN

Intentamos perseguir formas de hacer crecer nuestros sueños
pero nos tropezamos con la gente en los pasillos angostos del viento
No es que queramos regresar a esos días
Busco un cielo que ya no existe
No me pongas una cara triste, como si yo fuera la víctima
Como si me pudieras entender
Las lágrimas no son el final del pecado. Lo cargarás pesadamente en tu espalda por siempre
¿A quién esperas ver al final de este laberinto de emociones?
Quiero dejarlo derramarse como si estuviera escribiendo en un cuaderno en blanco
¿De qué intentas alejarte, de esto que llamamos realidad?
Vivimos por nosotros, ¿O lo olvidaste a la media noche?
No podemos decir que estamos seguros, y no tenemos un lugar que se llame hogar
¿Qué, no te queda suficiente vida para olvidar este sentimiento?
Como los viejos tiempos, es la clase de dolor que me gusta
Sería una pena si no me disculpara, ¿Verdad?
Lo siento tanto. Tratas de alejarme para no decir nada que me haga preocuparme
Todo lo que tomamos ese día, todo lo que cargamos para el mañana
Porque nunca nos toca nuestro turno
Cierras los ojos como si me entendieras
Sólo para no ver lo que no quieres ver
De todos los rumores que no necesitamos
¿Cuáles son los nuevos hoy?
Los amigos se ven a la cara y no se dicen mentiras
Queman tu cuerpo como un corazón rojo e irritado ¿Te da esperanzas, esto que llamamos realidad?
Vivimos por nosotros ¿Me puedes escuchar gritar?
No podemos decir que estamos seguros, y no tenemos un lugar que se llame hogar
Siempre me agradeces por ser amable. Por eso quiero ser más fuerte.
Me enfrentaré a amigos y enemigos si me ayuda a seguir adelante
He pensado en lo que hacemos para abrir la siguiente puerta
No podemos regresar en nuestros pasos, la historia ya comenzó
Abre los ojos, Abre los ojos
¿Qué, no tienes suficiente vida para olvidar estos sentimientos?
Trata de corregir lo que dejaste sin hacer
Vamos una vez más
Vivimos por nosotros, ¿Me puedes escuchar gritar? No podemos decir que estamos seguros, y no tenemos un lugar que se llame hogar
Siempre me agradeces por ser amable. Por eso quiero ser más fuerte
Justo como en los viejos tiempos... es la clase de dolor que me gusta.

VAMPS
EL TESORO AL FINAL DEL ARCOIRIS

Por Ernesto Olicón

EL PRIMER DISCO SALIÓ A LA VENTA A MEDIADOS DEL 2009 RESULTANDO EN UN ÉXITO ABSOLUTO QUE LO LLEVÓ DE GIRA HASTA MÁS ALLÁ DEL PACÍFICO

Hyde. Su sólo nombre es sinónimo de dos cosas: de **Laruku** y de una exitosa carrera en solitario. ¿Qué más le puede pedir este muchacho al rock si es la cabeza de la banda de rock japonés más conocida en el planeta? ¿Qué más se puede esperar si en su trabajo como solista su gente lo ama tanto o más que al lado del resto del arco iris? Simple, el trabajo de un artista nunca termina. Es imposible dejar de crear cuando se tiene pasión. ¿Cómo explotarla? Con ayuda de una buena compañía que aporte talento a esa avalancha de ideas.

En 2008, Hyde se encontraba a mitad de un receso de **L'Arc en Ciel**. Ese descanso había servido para dar forma a un lanzamiento como solista, con el cual tuvo bastante éxito. Pero, seamos sinceros, no es difícil dejar de ser parte de un equipo, por más que seas un líder nato y puedas con la chamba tú solo. Entre el equipo de su gira solista se hallaba **K.A.Z**, quien tenía una trayectoria respetable como guitarrista del grupo **Oblivion Dust**.

K.A.Z. hacía labores creativas en el grupo, lo cual lo puso a la par de importancia junto al líder de L'Arc en el equipo de trabajo. Hasta que un día notaron ambos que funcionaban más como banda que como un proyecto con el nombre de sólo un miembro. Pasaron de ser Hyde a secas, a ser **VAMPS**. Un nombre que no sólo evoca misterio, también es recordable fácilmente y se pronuncia sin problemas en casi cualquier lengua.

PURO "DESPAPAYE"

¿Por qué hacer una banda, si ya eres parte de un grupo recontra famoso? Por el relajo de tocar sin pensar en otra cosa. Hyde y K.A.Z. han mencionado que esta aventura es prácticamente una forma de recuperar el amor perdido en el camino. "Es un proyecto para tocar y dar conciertos". Así, simple. Sin las presiones de la fama cosechada y con la ilusión de un camino nuevo.

Por supuesto, Hyde no deja de lado al legendario arcoiris por este experimento. Pero, por supuesto, lo ilusiona la idea de crear cosas nuevas. Pero no va a dejar a sus antiguos compañeros, con los que seguirá tocando por un rato más. De hecho, recientemente sacaron nuevo material juntos, pero de ellos no hablamos ahora (aunque no los olvidamos).

En 2008, el dúo complementado con músicos invitados graba *Love Addict*, un sencillo que combina el estilo suave de L'arc con tintes un poco más pesados otorgados por el señor de las iniciales. Eso sin perder ciertos matices oscuros que la canción entrega y que sorprende a los fans de las dos bandas. Con ese éxito se dieron a la tarea de preparar un álbum completo que incluyera canciones originales, el cual se llamaría, sin más, *VAMPS*.

El primer disco salió a la venta a mediados del 2009, resultando en un éxito absoluto que lo llevó de gira hasta más allá del Pacífico. Con una temporada de conciertos, uno podría decir que esta pequeña travesura creativa habría llegado a su fin, pero no era así. En 2010 lanzaron u nuevo material, *Beast*, el cual da fe de experiencias recientes por parte de los dos miembros principales. Hyde, recuperando su lugar en su banda original y K.A.Z. acoplándose cada vez más a su compañero. Todo esto lo ha notado el público nipón, el cual ha otorgado a la producción un alto número de ventas.

¿Qué sigue para ellos? Difícil saberlo. Se vienen cosas nuevas de L'arc en Ciel y es muy probable que Hyde regrese tiempo completo con sus colegas de toda la vida. K.A.Z. desde siempre ha sido una incógnita. Pero cuando estos dos genios se juntan, es correcto esperar cosas grandes.

VAMPIRE KNIGHT

Por Adalisa Zárate

Yuki no tiene muchos recuerdos de su niñez. Básicamente, en una noche oscura y nevada fue atacada por un vampiro, antes de ser salvada por otro llamado Kaname.

Antes de esa fatídica noche, su memoria está completamente en blanco. Pero esa clase de problemas la tienen sin cuidado ya que 10 años más tarde ha logrado crecer para ser una adolescente bastante popular y normal en la escuela Cross Academy, dirigida por su padre adoptivo.

En la Academia, ella es una 'prefecta' o guardiana, encargada de proteger a los estudiantes diurnos de los nocturnos... básicamente porque los nocturnos son vampiros, y de paso, asegurarse de que los humanos no se den cuenta de la existencia de los vampiros.

Lo malo: Los vampiros están de moda. Y eso no es culpa de esta serie, pero sí hace que sea muy difícil hacer algo original con ellos. Es decir, ya ha habido historias de vampiros y humanos conviviendo juntos, de vampiros buenos protegiendo a humanos, de mujeres mortales obsesionadas con estar enamoradas de un vampiro, de vampiros enamorados de humanos... Y entre si son peras o son manzanas, pues esta serie sufre bastante. Por otro lado, la mitología de la serie no está muy clara... ya que a los cuatro minutos de la serie tenemos a los vampiros de la clase nocturna saliendo en pleno día (Bueno, el atardecer, pero de todas formas hay luz), y actuando como adolescentes comunes y corrientes, con celos, tratando de impresionar chicas y peor tantito, estudiando en la escuela a pesar de su edad. Finalmente, el director de la escuela no podría ser más estereotipado si saliera leyendo 'padres adoptivos del anime 101'.

Lo bueno: A pesar de lo repetitivo de muchos elementos, no se puede negar que la autora logró crear un mundo intrigante. ¿Por qué los vampiros van a la escuela? ¿Por qué conviven con los humanos? ¿Cuál es su agenda secreta y por que Kaname salvó a Yuki? Además de eso, hay que dar crédito a quien crédito merece: cada vampiro tiene una personalidad bastante clara desde un principio que hace que los veamos como personas. Los humanos no son tan interesantes, pero eso también tiende a pasar en este tipo de historias, así que no es un punto menos.

Lo memorable: Airou, uno de los vampiros, dibuja manga durante su clase en sus cuadernos, principalmente de Zero, a quien asegura odiar, pero ese pequeño detalle es más que suficiente como para que uno se ría porque... ¿Quién no se dedica a hacer dibujos y rayones en sus cuadernos en lugar de poner atención a clase? Encima, si bien es obvio que es una serie para chicas, ya que no hay un sólo chico que pudiéramos decir que no es un bishonen, las chicas en general de la serie no son tan odiosas, y Yuki no tiene la típica perfección odiosa de las protagonistas de shojo, por lo que es hasta simpática en ocasiones.

Ficha Técnica
Título: Vampire Knight
Género: Acción, comedia, supernatural, romance.
Director: Kiyoko Sayama
Producción: Studio Deen
Creador Original: Matsuri Hino
Argumento: Kiyoko Sayama
Música: Takefumi Haketa
Diseñador de Personajes: Asako Nishida
Actores y Personajes:
Yui Horie es Yuki Cross
Daisuke Kishio es Kaname Clan
Mamoru Miyano es Zero Kiryu
Jun Fukuyama es Hanabusa Aido
Souichiro Hoshi es Senri Shiki
Hiroki Yasumoto es Tooga Yagari
Junichi Suwabe es Akatsuki Cain
Risa Mizuno es Sayori Wakaba
Susumu Chiba es Takuma Ichijo
Número de Episodios: 13
Opening: *Futatsu no Kodou to Akai Tsumi* por ON/OFF
Ending: *Still Doll* por Kanon Wakeshima

BUZÓN

Por Angel Princess y Goji

Muy bien, chavos y chavas, ha llegado el momento que todos esperaban (¿El momento de recolectar firmas para pedir que vuelva *Sailor Moon*?) ¡No, menso! El momento de dar inicio al buzón ¡COOOMENZAMOS!

Andrea -alias Itachi Uchiha- dice que adora el trabajo que hacemos en la revista... (¿A poco trabajamos?) Ya cállate, cínico. Ejemn, ella comenta que ojalá pudiéramos hablar más de *Ranma 1/2* (Y sobre las escenas de baño de Ranma, Akane, Shampoo y) ZOCK (¡Argh!) Amiga Itachi, seguiremos hablando de tus series preferidas *Bleach, One Piece* y *Naruto* (¿No pudo escoger algo mejorcito?) No a todos les gusta el hentai como a ti, dragón (Bueno. Yo no tengo la culpa que los demás tengan malos gustos) ZOPAS (¡Aay!) Por cierto, amiga Itachi, me gustó mucho la foto que mandaste de tu dibujo de Naruto hecho con lentejuelas, pero por desgracia no lo podemos publicar porque es una foto de baja calidad (Mejor manda el dibujo original y así, de paso me lo como) ¿Te quieres comer un dibujo de lentejuelas? (Uy, perdón, yo entendí que lo hizo de lentejas, juar) Tarado. Ejemn, bye, bye Andrea y gracias por tu mail.

Andrea Tepoxteca Álvarez

Desde Monterrey nos escribe José Sánchez, el cual saluda a todos aquellos a los que les guste el anime (Y a los que no les guste pues que vayan a) ¡Goji! (A ver un capítulo de *Sakura* para que vean lo que se están perdiendo, jiar) Jumn. Él tiene 25 años y dice que es 100 % fan de *Bleach* (¡Guau! ¡Qué valiente por decirlo abiertamente!) ZOCK (¡Aaargh!) Ejemn, gracias por tu mail, amigo Ichigo Vizzard (¿Pues no que le estábamos contestando a José?) ¡Ichigo Vizzard es su alias, menso! (Bueno, pero no te enojes. Ji) Jumn. Este... amigo Ichigo, por supuesto que pondremos tus datos para que te contacten otros fans del fabuloso anime *Bleach* (Que a lo sumo serán tres o cuatro, juar) ¡GOJI! Ejemn, y hablando de amigos, de tu parte, Ichigo, le mando saludos a tu amiga Orihime sama (La cual dice que es su "amorsote" y que la quiere muuuucho) Dragón indiscreto. Ejemn, chao José y espero que sigas en contacto.

José Sánchez
Monterrey
E mail: metallico_49@hotmail.com
Flog: anime_30_bleach

Oscar Román dice que adora el anime (Pues que se case con "él". Juar) Payaso. Él dice que le alegra el hecho de que cada vez sean más los medios de comunicación que hablen del anime (Pues yo nunca he visto que lo mencionen en el noticiero de la noche ni en el *Matutino Express)* Ya párale, menso. Ejemn, amigo Oscar, gracias por decir que somos la revista que mejor habla del anime y de la cultura nipona (Bueno, aún nos falta hablar a fondo de las lindas geishas) Goji (¡Aaah! ¡Y sobre todo nos falta hablar de las lindas colegialas niponas!... ¡Que están bien "chiquitas-mamá"!) ZOPAS (¡Auuch!) Por último, querido Oscar te mando una gran felicitación por haber terminado tu carrera en Ciencias de la Comunicación (La cual de seguro pasó de "panzazo" por estar viendo tanto anime, juar) ¡GOJI! Ejemn, Oscar, no le hagas caso a este menso. Bye, y cuidaremos más nuestra ortografía como nos lo pides.

Oscar Román

Es el turno de contestar la carta de nuestra amiga Josy Kinoshita (Otra que sólo manda su apodo y no su nombre) Grosero. Ejemn, Josy nos escribe desde Puebla y dice que le fascina el anime, en especial *School Rumble*... (Bueno, a mí también me gusta, por todas las mamacitas que ahí salen) ¿Acaso no puedes pensar en otra cosa, pervertido? Ejemn, amiga Josy, me han enseñado que debo respetar los gustos de las personas, pero en serio, en buena onda, como tu amiga te pregunto, ¿en verdad amas a la lagartija morada que tengo por mascota? (¡Oye!) Bueno, como sea, pondré tus datos como lo pides para que te contactes con fans del anime de todas partes y por último, de tu parte mando saludos a la Preparatoria 2 de octubre, a tu mejor amiga Nancy Wy y a Jaime Alfonso (Al cual dice que una vez amó, pero ahora su corazón de melón es sólo mío) Gracias, indiscreto. Ejemn, sayonara amiga Josy Kinoshita.

Josy Kinoshita
Puebla, Puebla.
E-mail: yosianfenixanime@hotmail.com
Flog: kinoshita_1

Nuestra amiga Ivette comenta que nuestra revista siempre trae cosas nuevas (¡Y también una que otra serie reciclada como *Saint Seiya!*, juar) Tonto. Ejemn, el alias de Ivette es Toushira Eiri y... (Y es más fácil escribir su apodo que pronunciarlo, jiar) ZOCK (¡Auuch!) Amiga Ivette, muchas gracias por tus saludos (Oye, ¿y no mandó algún besito para mí?) ¡No seas aprovechado, dragón! Ejemn, amiga Ivette, lo lamento, pero de momento no podemos complacerte en hacer un especial yaoi (Uy. ¿Y para qué quiere un especial de ese -guak- género?) Porque dice que apenas se está haciendo fan de este género y quiere saber más al respecto... (¡Uuuy, chava! ¡No sabes en la que te metes! ¡Sálvate ahora que puedes!) Payaso. Ejemn, hasta pronto, amiga Ivette y sigue leyendo la revista, pues aunque de momento no hablamos de animes yaoi sí seguimos poniendo imágenes de chavos guapos (Y algunos bastante "mañositos") ¡GOJI!

Ivette

cursos de dibujo, modelismo, japonés y cosplay

Enrico Martínez 36, Col. Centro. México, DF.
A una cuadra del Metro Balderas, muy cerca de Televisa Chapultepec. Tel. 55 1414 10. dibujarteschool.com

DIBUJARTE SCHOOL

TNT GT 5

4,5,6 Y 7 FEBRERO 2011

MangaComic Expo

5 tntgt Cosplay

www.tntvirtual.com.mx
www.expo-tnt.com
tel: 26 16 23 00 55 18 37 02

CENTRO DE CONVENCIONES TLATELOLCO

EJE CENTRAL ESQUINA EJE DOS NORTE

4,5,6,7 FEBRERO 2011

ILUSTRACIÓN: MAURICIO HERRERA